PLAYSTATION • PC-CDROM • DREAMCAST

NEXT LEVEL EXTRA

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

NUMERO 9

ARGENTINA $2,90
URUGUAY $27
PARAGUAY G 7.990
CHILE $1.090
BOLIVIA $10,50
VENEZUELA $1.360

Soluciones completas:
Dino Crisis 2
Countdown Vampires

Revelamos todos los secretos de las aventuras de Lara para PlayStation y PC

TOMB RAIDER CHRONICLES™

Además: Los 9 finales de Chrono Cross y los mejores trucos para tus consolas




ISSN 1514-9854
9 771514 985008 00009

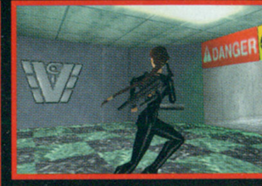
Y DE REGALO UN SENSACIONAL POSTER DOBLE DE LARA CROFT



Preparate para el cambio...
TWG
The World GAME
San Martin 860 Local 10
Tel.: 0341-4214926
ROSARIO
twgame@infovia.com.ar
Sega Dreamcast
PS2
PlayStation 2
PlayStation
Nintendo 64
SEGA
NEO·GEO
Lo nuevo que esperabas
NEW GAME
MenDoZa 3936
TEL. FAX: 0341 4399218
RoSarIo
© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998

INDEX

SOLUCIONES







EDITORIAL

¿Nos estuvieron extrañando? Nos imaginamos que sí, dada la gran cantidad de mails y cartas que nos llegaron a la redacción preguntándonos adónde estaba Next Level Extra. Y sí, nos tomamos unas vacaciones forzadas debido a que varios de los juegos que estamos preparando para ustedes llevan mucho más de un mes de juego, incluyendo los que les presentamos en esta edición.
Es cierto que podríamos haber elegido otros títulos más fáciles, o hacernos los vivos y copiarnos de revistas extranjeras. Pero nosotros preferimos salir un poquito más tarde y hacer las cosas bien, terminando a fondo los juegos que nos llegan a las manos y no dejando ningún rincón sin revisar.
Cambiando de tema, les contamos que estuvimos jugando con muchas ganas a Tomb Raider Chronicles para traerles esta solución que hoy les presentamos completa, con secretos y todo. Larita sigue con sus aventuras a pesar de que en The Last Revelation cayera en un abismo sin fondo y actualmente estaría muerta. ¡Son macanas! ¿O no? En Chronicles lo que se juegan son los recuerdos de los amigos y deudos de Lara, reunidos para compartir las aventuras de la hermosa arqueóloga en diferentes épocas de su vida. Jugamos sin descanso además porque queríamos saber cómo terminaba Chronicles, a ver si a lo mejor en la última animación aparecía ella vivita y coleando. ¿Y saben lo que descubrimos?
¡Jaja, no se lo vamos a contar! Para saberlo van a tener que jugar toda la aventura de principio a fin, atravesar cientos de peligros y luchar contra animales, espectros, cyborgs y seres mitológicos. Así es. Les queda un largo camino, pero uno de los mejores que nunca recorrimos de la mano de Lara Croft.
Para matizar, además pueden cargar sus Plays con furiosos reptiles hambrientos de carne humana en el nuevo Dino Crisis 2, y por si fuera poco y se quedan con ganas de sangre, nada mejor que una bandada de señores vampiros, esos lindos muchachitos de colmillos largos y bocas babeantes que tienen la mala costumbre de entrar en las casas durante las horas de sueño de los mortales y beber de sus gargantas como si en vez del líquido rojo fuera jugo de frutas... Countdown Vampires los espera dentro de sus PlayStation. Preparen estacas, collares de ajos, crucifijos y agua bendita, y más que nada, no olviden cerrar bien las ventanas.
¡Que pasen Felices Fiestas, y nos vemos el año próximo con más soluciones completas y los mejores trucos para todas las consolas!

STAFF

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Gastón Enrichetti
Martín Varsano
Maximo Frias

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Hernán Fernández
Marcelo Peñalver

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL EXTRA es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Bembihy Videla. Editada por editorial Power Play, Paraguay 2452 4°B (1121) - Buenos Aires - Argentina.
E-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 1514-9854.

Impresa en Argentina
Diciembre de 2000

EL COMPLEMENTO IDEAL DE NEXT LEVEL EXTRA



TOMB RAIDER CHRONICLES™

Por Hernán Fernandez

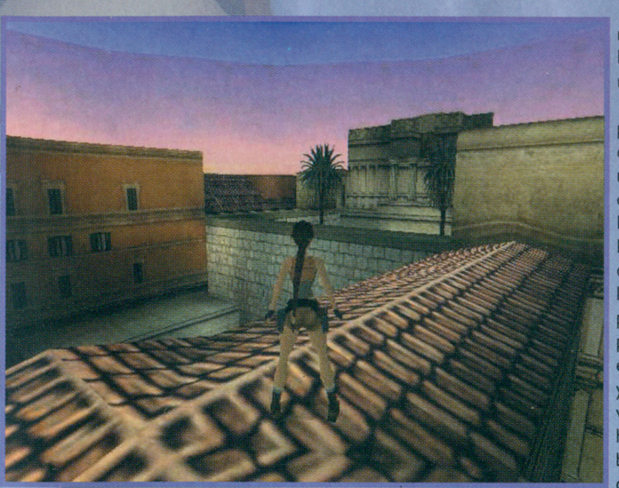
Es un día muy triste para nosotros, los simples mortales: nuestra diosa favorita y casi indestructible cayó finalmente en las garras de su propia osadía. La lluvia repiquetea en las hojas de las pocas plantas del cementerio, los relámpagos iluminan la estatua erigida en nombre de Lara. Como todos deben saber, lamentablemente la arqueóloga más pechugona del mundo dio un mal paso en The Last Revelation, el capítulo anterior a Chronicles. Para recordarla se reúnen algunos viejos amigos, los cuales comentan entre sí las aventuras que vivió nuestra heroína. Pero los recuerdos son tan vívidos que vamos a tener que recorrerlos nosotros mismos...

PARTE I: Streets of Rome

Nada más empezar y a la izquierda van a encontrar la entrada al Backstage de la Opera. Toda esta parte es como un tutorial donde les van a explicar los movimientos básicos de Lara. Si quieren pueden obviar esta parte, pero recorriéndola van a encontrar algunas cosas útiles. En la primera habitación suban por las cajas y sigan adelante por el recorrido. Cuando crucen colgados de la estructura, salten sobre la misma, ahí van a encontrar unas Bengalas y un Medipack. Sigan el recorrido, cuando lleguen al agua naden hasta la siguiente pileta, tomen aire y agarren por el agujero del fondo. Van a encontrar una balas de Revólver, cartuchos de Escopeta y otro Medipack. Cuando lleguen a la habitación con la soga en medio bajen, al fondo van a encontrar unas Bengalas en unos estantes. Empujando una estantería hay unas balas de Revólver y empujando dos veces otra van a encontrar cartuchos de Uzi y una rosa dorada, el **Primer Secreto**. Vuelvan a la soga y crucen al otro lado, en la habitación agarren un Medipack del estante. Ahora ya terminaron este circuito.

Cruzando el patio donde está la fuente -guarda con el perro- en un pasillo donde van a encontrar una caripela en la pared, actívenla y hagan lo mismo con otra que está cerca del principio. Suban por el bloque que apareció y después al balcón. Desde acá pueden agarrar un Medipack. Sigan hasta dejarse caer en un pasillo con ventanales. Rompan los que están cerca, agarren las balas de Revólver y déjense caer. Maten al doberman, de donde vino el perrazo pueden abrir una reja, vuelvan y abran las





mordisquear los talones. Usen las **Garden Keys** en las cerraduras a los lados de la reja.

Después de la escena, agarren por un pasillo a la derecha de la construcción. En la puerta del nuevo edificio van a encontrar otra Mira Láser y más balas de Revólver. Péguenle un tiro con el Revólver y la Mira Láser a la campana que tanto miró Lara al llegar. Antes de entrar en la puerta que se abrió, salten a la pared y siguiendo por ahí van a encontrar más balas de Revólver y un Medipack. Antes de entrar vuelvan a la calle y de nuevo hacia el fondo; donde antes estaba una puerta de madera cerrada, van a encontrar que ahora

puertas grises, ¡Epa! Dos dobermans más, adentro un Medipack y cartuchos de Escopeta azules. Vuelvan y suban por las escaleras. De otra ventana agarren un Medipack y por la otra salten hasta un pasillo en el edificio de enfrente. Por la izquierda van a encontrar una llave, al fondo van a llegar a un balcón, salten por arriba de la baranda al techo rojo y blanco. Agarren las Bengalas, bajen, maten al perro y usen la llave en la cerradura. Cuando entren, Larson los va a estar esperando, péguenle algunos tiritos y se las va a tomar. De una esquina agarren un Medipack, en el pasillo siguiente a la izquierda van a encontrar la **Garden Key**. Machaquen de nuevo a Larson y crucen por la soga. Cuando lleguen a la calle, si agarran a la izquierda, van a encontrar un Revólver al fondo de la calle y en la habitación de los barriles una Mira Láser. Combinen la mira con el Revólver y usen el botón de Mirar para apuntar a la cerradura. Listo, agarren la otra **Garden Key** y rajen que las ratas les van a



está abierta. Más balas de Revólver, un doberman, un Medipack y otra Rosa Dorada, el **Segundo Secreto**. Ahora sí, ya pueden ir por la puerta que abrieron con la campana. Salten y lo más rápido que puedan activen la cara en la pared del fondo. Rápido porque los murciélagos les van a chupar los huesitos. Entren por la puerta que se abrió debajo de la campana.

Por la salida del fondo, a la izquierda, van a encontrar una palanca, actívenla y examinen la paloma blanca. Siguiendo ahora por la derecha van a encontrar un tronco que se balancea, para esquivarlo, déjense caer de espalda por el borde y colgados pasen por esa zona hasta que puedan subir. Activen la palanca y examinen la nueva paloma. Salgan del edificio y antes que nada vuelvan a la habitación donde los habían perseguido los murciélagos, van a encontrar un Medipack y el **Tercer Secreto**. Vuelvan y debajo de todo agarren el **Saturn Symbol**.

PARTE II: Trajan´s Market

En las habitaciones de los lados, dispárenle a las cajas y agarren la Crowbar y la Mira Láser. Usen la Crowbar en la puerta metálica. De la caja agarren un Medipack, escalen por el andamio y arriba salten a la ventana para agarrar un Medipack. Una vez al otro lado de la soga y tras un par de saltos van a poder agarrar unos cartuchos de escopeta rojos con un salto largo y colgándose, y para volver lo mismo. En la siguiente déjense caer y agarren las balas de Revólver y de arriba de la pila de carbón unas Bengalas. Desde de la pila salten hasta el borde siguiente. Déjense caer, la salida del área está bloqueada por un tremendo engranaje, así que busquen una escalera. Una vez arriba,

hagan un par de saltos hacia el lado de la palmera hasta encontrar una cuerda. Tiren tres veces de la misma y vuelvan hasta donde subieron por la escalera. De ahí a la puerta con los leones, agarren los cartuchos de Uzi y salten a la que sigue. Tiren de la nueva soga y bajen hasta la estatua. A la izquierda de donde estaba el engranaje van a encontrar una puerta, usen la Crowbar en el coso dorado y rajen de las ratas, corran por el patio hasta perderlas. Vayan al lugar por el que llegaron a esta área y bajen por la puerta trampa abierta. Van a encontrar cartuchos rojos, azules y el **Primer Secreto** de esta parte. Vuelvan con la estatua y agarren las balas de Revólver y el Medipack. Usen el **Golden Coin** y vuelvan a la calle por la reja que se abrió. Antes de meterse en el agua agarren unas balas de Revólver por ahí cerca. En el agua agarren un Medipack y cuando salgan, agarren las balas de Revólver y graben.



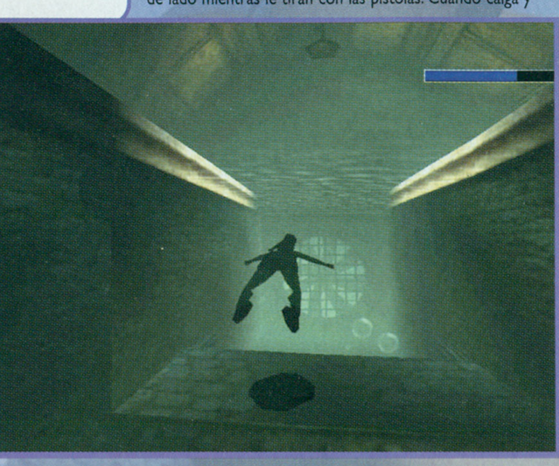
Cabeza Flotante: a la vuelta de la esquina van a encontrar una extraña cabeza flotante; para matarla tienen que romperle los ojos. La forma más fácil es dejarse caer y correr hacia la habitación que está detrás del engendro. Acobáchense a un lado y asómense hasta conseguir un buen tiro con el Revólver y la mira láser sin que la cabeza pueda tirarles.

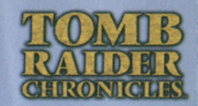
Ahora cuélguense de los hierros que pasan por arriba de esta habitación, suban y salten sobre el artefacto rojo, el **Segundo Secreto**. Salgan, agarren el **Mars Symbol** y las balas de Revólver. Para abrir la puerta trampa solo pónganse cerca de la parte marrón y usen el botón de acción.

Abajo, métanse en el agua. Cerca del centro van a encontrar un Medipack y en un túnel unos cartuchos rojos y una válvula. Usen la Crowbar en la válvula y usen la **Valve Wheel** en el artefacto rojo de antes. Háganla girar y vuelvan al agua. Van a encontrar el ventilador central apagado. Entren por un túnel a un lado. Síganlo hasta que se abra, entren por el de la izquierda, en la salida de éste tomen un poco de aire y agarren el Medipack. Vuelvan al agua, sigan hacia el otro lado y suban hasta encontrar otra válvula. Úsenla y de vuelta al agua, los ventiladores van a estar apagados, así que pueden entrar por un túnel a la derecha. Salgan del agua, agarren los cartuchos, la escopeta y graben.

Estatua: Para hacer puré a esta estatua gladiadora corran a su alrededor al mismo tiempo que la sacuden con la escopeta. Esquiven los rayos verdes que tira porque duelen muchísimo. Después de hacerle comer un buen puchero de perdigones se va a abrir una reja debajo del agua.

De la pared de la ventana agarren los cartuchos de Uzi y un Small Medipack. A un costado de la ventana van a encontrar otro Small Medipack. Salten al agua, pero todavía no sigan para adelante, vuelvan a la calle donde empezaron y busquen una reja que ahora está abierta. En el patio van a encontrar el **Tercer Secreto**. Ahora sí, al agua pato. Agarren el **Venus Symbol** y sigan adelante. Después de la escena, cuando salgan del agua, van a tirotearse con Larson: para esquivar las balas hagan saltos de lado mientras le tiran con las pistolas. Cuando caiga y







después de la siguientes escena van a pelear contra...

Estatuas Serpiente: la forma más fácil de matarlas es esquivando las bolas de fuego con un salto de lado mientras se les dispara con las pistolas. De vez en cuando usen algún Medipack y graben en cuanto puedan, ya que si una de esas bolas de fuego les pega, Lara se va a encender y lo más probable es que quede convertida en una antorcha humana.

De esta zona pueden agarrar dos cartuchos de Escopeta Rojos, dos Azules y un Medipack.

Usen el **Mars** y el **Venus Symbol** en la puerta. Hagan dos saltos largos hasta el fondo de la habitación.

PARTE III: The colosseum

Después de pasar la habitación con los esqueletos van a encontrar un bloque a la derecha con una argolla. Empújenlo y van a hallar el **Primer Secreto** de esta zona. Sigan, cuando pasen entre dos paredes el piso se va a venir abajo, corran y salten a último momento. A la derecha de donde se cayó el suelo hay una pequeña cueva. Déjense caer colgándose del borde, adentro hay un botón. Vuelvan y déjense caer por un pasillo a la derecha. Leones, no problem. Arriba van a encontrar una **Gemstone Piece**. En seguida les va a venir un Gladiador corriendo, dos tiros de escopeta alcanzan. A la izquierda un Small Medipack, suban por la rampa y va a venir otro Gladiador más. De donde vino agarren los cartuchos de Uzi y aprieten el botón. Suban a la siguiente rampa, antes de seguir por la cueva grande suban por la rampa a la derecha. Un león y un gladiador, al fondo van a encontrar una Uzi y un Medipack.

Ahora sí, agarren por la caverna grande. Déjense caer por un costado del puente y vayan hasta la soga. Tiren tres veces de la soga y corran lo más rápido que puedan sobre el camino de la derecha hasta llegar arriba y agarrar la **Gemstone Piece** antes que se esconda de nuevo.

Salgan por el fondo y Lara va a caer en una trampa. Después de la escena, cuélguense del borde por el que se acaba de caer Pierre, y deslícense hacia la derecha hasta poder subir, van a encontrar una entrada a la cueva grande anterior. Suban de nuevo hasta el centro con el pedestal y de ahí salten sobre el agujero por el que se cayó Lara hace un rato. Van a encontrar el **Segundo Secreto**. Tírense de nuevo por el agujero y vayan por la cueva de la derecha.

Ahora es importante que graben el juego. Combinen las dos **Gemstone Pieces** que tienen y usen la **Gemstone** resultante en el artefacto de la pared. Esto va a provocar que el suelo se caiga, así que corran chocándose contra la pared del artefacto; cuando el piso en que están parados se caiga, cuélguense de un piso más abajo. Así colgados, sigan la grieta de la pared hasta llegar a la salida. Suban y denles de comer plomo al león y al gladiador. Este último va a dejar caer la **Colosseum Key 1**. Graben el juego y usen la llave en la cerradura a la izquierda de la puerta doble.

De vuelta una estatua de un gladiador, pero ésta vez es más pesada y lenta. Solamente manténganse lejos surtiéndole mientras la cosa le pega martillazos al piso.

Cuando la machaquen entren por el agujero en la





pared entre las dos estatuas y agarren la **Colosseum Key 2**. Úsenla en las puertas dobles de la habitación anterior y déjense caer, van a llegar ante la gema roja en la pared donde estaban hoy. Antes de agarrarla salten hasta la plataforma cercana y de ésta a la siguiente, donde van a encontrar el **Tercer Secreto**. Ahora sí, vuelvan y usen la Crowbar en la **Philosopher´s Stone**.



PARTE IV: The Base

Denle para adelante hasta llegar a una gran habitación llena de cajas. Busquen en un armario al lado opuesto de la habitación la **Silver Key**. Si buscan atrás de unas cajas de madera van a encontrar una puerta con una cerradura. Por acá van a llegar a una sala de control. Después de despacharse a los guardias, agarren la **Swipe Card** y de un armario una Uzi. Vuelvan a la habitación grande y usen la tarjeta en la puerta con la ranura de la derecha. Esta parte es un poco complicadita, tienen que llegar hasta un balcón en la otra punta de la habitación saltando sobre las cajas. Lo forma más fácil es saltar de una caja a la otra y esperar a que la garra esté por caer sobre Lara (cuando deja de hacer ruido) y en ese momento saltar a la siguiente. Al otro lado está la sala de control de la garra. Después de la escena en que Lara le da de comer plomo al operador, revisen los armarios para encontrar unos cartuchos de Uzi y una Small Medipack.

Ahora, y sin la garra, pueden buscar algunas cosas. Sobre unas cajas cerca de la entrada hay unos cartuchos de Uzi y sobre otras cajas de madera cerca de una esquina un Small Medipack.

Ahora usen de nuevo la tarjeta pero en la puerta de la izquierda. Guarda con el perro. Rompan una rejilla con las pistolas y agarren el **Primer Secreto**.

Ahora vayan por la salida que hizo Lara con la garra, maten a los dos guardias. Al fondo agarren a la derecha, en el patio escalen al vagón, de ahí a la caja colgada y salten a las cajas de madera. Ahí arriba está el **Segundo Secreto**. Usen la **Swipe Card** en la puerta de abajo, maten al guardia, agarren la **Silver Key** que dejó y en la parte trasera del transformador van a ver que falta un fusible. Vuelvan a las vías y agarren ahora por la derecha. Usen la Silver Key en la puerta de arriba.



Después de la escena vayan saltando por la cornisa hasta agarrar unas municiones Desert Eagle y una Mira Láser. Bajen y abran la puerta con la **Swipe Card**. Maten al perro y agarren la Desert Eagle, la munición, el Small Medipack de los armarios, los cartuchos de Uzi y el fusible.

En el agua abran una reja en el piso. Graben por las dudas y métanse por el túnel lleno de agua. Después de nadar un largo trayecto van a emerger tras una reja cerca del submarino y van a encontrar el **Tercer Secreto**.

Vuelvan y salgan por la puerta con



botón. Tienen que desandar el camino hasta llegar al enorme transformador y usar el fusible. Aprieten el botón en la puerta que se acaba de abrir y salgan al patio. Guarda con el francotirador que está en una ventana, justo arriba de donde salen ustedes. Bájenlo con la Desert Eagle combinada con la Mira Láser. Cuando lleguen al vagón, bajen a otro francotirador de otra ventana. Suban a las cajas sobre el vagón, de ahí salten a las cajas colgantes y finalmente al submarino.

PARTE V: The Submarine

Opa, parece que la cacharon distraída a Lara en el submarino y la encerraron en los camarotes. Busquen, en el pasillito que une las dos partes, un caño que está medio torcido en la pared. Agárrenlo y ya tienen la **Crowbar**. Ahora busquen una tapa de ventilación en una pared y ábranla.

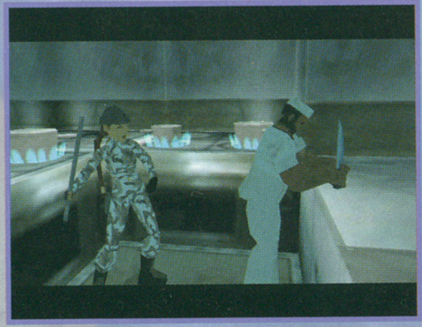
Más adelante, en los tubos de ventilación, escalen por una pared, y cuando lleguen al agujero arrástrense hacia atrás hasta quedar colgados del borde, vayan de costado hasta llegar al otro lado. Fíjense que esta última parte es una escalera, bajen y van a encontrar el **Primer Secreto**. Suban y sigan adelante. Otra escalera y otro agujero con cables colgando. Cuélguense como antes y mándense por el túnel del costado. Abran la reja y adentro van a encontrar una **Battery (-)** y un Small Medipack. Vuelvan al tubo y sigan adelante. Después de la escena en el puente de mando del submarino sigan hasta llegar a la cocina.

Muy importante, graben. Tienen que **CAMINAR** hasta la espalda del cocinero y darle con la Crowbar en la cabeza. Agarren la **Bronze Key** del piso y entren en una de las puertas. Ahí van a encontrar las hermosas pistolas de Larita y una **Silver Key**. Equípense ya mismo con las pistolas y abran la otra puerta. Hagan boleta a los dos guardias y cuando se acerquen a la TV otro va a aparecer. Agarren los cartuchos rojo que éste deja caer. Sigan por la compuerta que está cerca del baño, maten al guardia de la habitación de la derecha. Adentro suban a la caja y abran la reja que está en el techo. Para hacerlo salten y cuélguense. Métanse en el ducto de ventilación, cuando lleguen al ventilador del piso que no funciona, párense. Arriba hay un lugar al que pueden subir y encontrar el **Segundo Secreto**.

Siguiendo, abran la reja del piso, bajen y maten al guardia que va a entrar cuando se acerquen a la puerta. Acá van a encontrar una **Battery (+)**. Salgan por la puerta y van a llegar hasta un cruce, a un lado el comedor y al otro un pasillo con una escalera que baja.

Por ahora vuelvan al comedor y entren por la puerta al otro lado. A la izquierda, maten al guardia, suban la escalera y van a llegar a un depósito. Hay dos guardias, uno de ellos deja caer una escopeta. Arriba de las cajas van a encontrar el **Aqualung**. Por ahí arriba también hay un Medipack, déjense caer y usen la Crowbar en la caja de madera cercana a la puerta para encontrar el **Tercer Secreto** adentro.





Salgan de la habitación y vuelvan al Comedor. De nuevo entren por la puerta al otro lado, pero ahora agarren hacia la izquierda al fondo del pasillo. Bajen la escalera, maten al guardia y agarren los cartuchos azules que dejó caer. En la







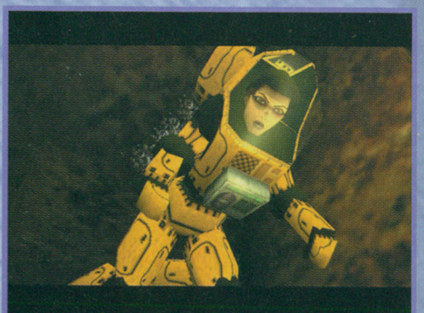
habitación al fondo del pasillo van a encontrar un Small Medipack.

Abran la puerta del pasillo y van a llegar a la sala de torpedos. Suban por la escalera y entren por la puerta de la derecha, maten al guardia y agarren el **Suit Console**. Al fondo del pasillo maten a otro guardia y al otro lado van a encontrar uno de esos trajes con algo que le falta. Ahora combinen las **Batterys**, combinen también el **Aqualung** con la **Suit Console**, usen la **Suit Console** con el traje amarillo y por último la **Battery** con el traje.

PARTE VI: Deepsea Dive

¡A nadar se ha dicho! Primero salgan derecho hacia donde empieza mirando Lara. Sigan el fondo del mar y en cuanto puedan agarren hacia la derecha, después a la izquierda y busquen por el fondo una cueva. Ahí van a encontrar el **Primer Secreto**. Vuelvan al submarino por el mismo lugar que llegaron acá... sí, ya sé que parece que no sale, pero denle para adelante que la corriente está fuerte.

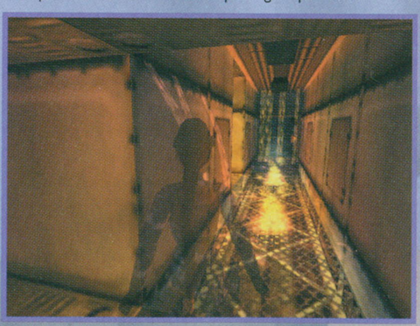
Ahora, en el cruce que antes agarraron hacia la derecha, ahora vayan a la izquierda. Van a encontrar otro pequeño valle con un submarino, fíjense que a la izquierda del vallecito hay una salida. Acá mándense por el medio de esa especie de domo que hay en el fondo. A un lado hay una entrada, sigan recorriendo los túneles hasta que encuentren la **Spear Of Destiny**. Ahora, ¡a rajar que se le rompió el traje a Lara! Primero y muy importante, **GRABEN**... después vuelvan al submarino lo más rápido posible. Traten de no chocarse contra las paredes porque hace que Lara se agite y consuma más oxígeno. Si se les termina el aire pueden usar Medipacks para alargar la vida de Lara, pero cada uno solamente les va a dar unos pocos segundos, ¡así que a apurarse!



PARTE VII: Sinking Submarine

Lara no puede disfrutar mucho de su preciado premio. Sergei aparece, se lo encanuta y manda a sus hombres a que tiren a Lara por el tubo de un torpedo. Pero al parecer la **Spear** no se siente muy cómoda con el barbeta... resultado, el submarino se está hundiendo y hay que salir cuanto antes.

El submarino se está inundando por todas partes, los compartimentos están sellados por algún que otro derrumbe y el agua llega hasta las rodillas en varios lugares.

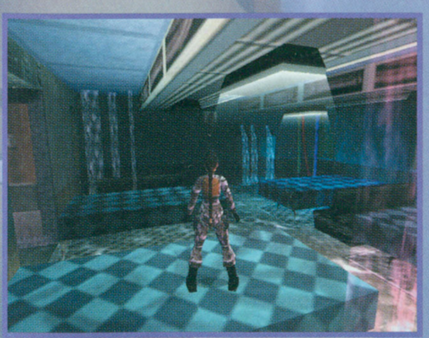


Salgan de esta parte bajando por la escalera, en la sala de torpedos maten al guardia y agarren los cartuchos de Uzi que deja caer. Saliendo al pasillo aparece otro guardia, éste deja caer unas municiones de Desert Eagle. Por la derecha, suban la escalera y agarren por el pasillo en llamas. Para pasar el fuego sáltenlo y entren en la habitación de la izquierda. De un mueble agarren las Uzis, vuelvan al pasillo y sigan hasta el comedor.

Epa... problemas, el agua está electrificada. Así que salten de mesa en mesa hasta la salida del fondo. Para pasar a las mesas de enfrente sin caer al agua hagan un salto en diagonal.

Más adelante maten al guardia y agarren la **Swipe Card**. En una estantería hay un Small Medipack. Vuelvan al





pasillo en llamas, saltando sobre las mesas. Agarren hacia la derecha en la T hasta la puerta con ranura para la **Swipe Card**. Vayan hasta el fondo del pasillo y suban la escalera, de nuevo al fondo y van a llegar a la sala de control, en una puerta al fondo van a encontrar al Almirante medio muerto. Después de la escena van a recibir la **Silver Key**. Vuelvan a la habitación de los periscopios. Si miran a la pared de la izquierda van a ver arriba una rejilla rota, dispárenle y entren por ahí. Vayan hacia la derecha hasta bajar a una habitación. Acá cuélguense del interruptor de la pared y se va a cortar la energía. Ahora, sin electricidad, pueden entrar en las habitaciones antes electrificadas. Saliendo de acá y en la primera habitación a la izquierda van a encontrar un Medipack, municiones de Desert Eagle, la Desert Eagle y el **Nitrogen Canister**.

Sigan por el pasillo, bajen la escalera y entren por el pasillo de la izquierda. Usen la **Silver Key** en la puerta del fondo. En los gabinetes de los costados van a encontrar un Small Medipack y un **Oxigen Canister**. Salgan de la habitación y van a aparecer dos malosos. Que coman plomo. Agarren la **Bronze Key** que uno dejó caer y vuelvan al comedor. Ya ahí salgan por la puerta de la izquierda a la cocina. Adentro van a encontrar el **Primer Secreto**.

Vuelvan al pasillo en llamas y hagan el recorrido hasta la habitación de los periscopios. Ahí entren de nuevo al ducto de ventilación y hacia la derecha hasta la habitación del interruptor. Usen la **Bronze Key** en la puerta y van a encontrar el **Segundo Secreto**. Otra vez a la habitación de los periscopios y de ahí suban por la escalera que está al lado del cuerpo del Almirante.

Usen el **Nitrogen Canister** y después el **Oxigen Canister**.

PARTE VIII: Gallows Tree

Por ahora no bajen en el agujero del piso, asómense al valle y hagan un salto largo al otro lado. Después muévanse a la izquierda colgados de la grieta en la pared hasta doblar la esquina. Déjense caer, desde ahí salten hasta otro piso gris y cuando se patinen hacia atrás cuélguense del borde. Muévanse hacia la derecha y justo antes de doblar la esquina déjense caer. Del borde adonde cayeron pueden saltar a la entrada de una cueva. Adentro hay un Medipack y el **Primer Secreto**. Bajen hasta el fondo del valle. Busquen un bloque claro, desde él salten a un borde negro, de ahí hasta otro bloque gris en la esquina y agarren un Small Medipack. Vuelvan a subir al bloque y de ahí a una cueva. Por ahí van a volver a la parte superior del valle.

De nuevo salten al otro lado del valle y muévanse por la grieta. Salten hasta el otro bloque gris y cuélguense cuando patinen hacia atrás. Pero ahora doblen la esquina y déjense caer justo sobre un hueco en la pared, pero enseguida vuelvan a apretar el botón de Acción para colgarse de él. Entren y déjense caer del otro lado. Suban a un bloque que está a la derecha, de ahí salten y cuélguense del techo. Cuando bajen de las enredaderas a la derecha agarren un Medipack y déjense caer por la rampa de la izquierda.

Después de la psicodélica escena y cuando se acerquen al pozo, un barril va a caer y un pequeño bichejo va a hacer acto de presencia. Manténganse lejos del bicho por sus ganas de morderla a Lara (y quién no).

Cuélguense del borde del techo de la construcción por la que acaban de llegar a este lugar. Muévanse lo más a la izquierda que puedan y suban al techo, apenas suban salten, y allí van a encontrar el **Segundo Secreto** sobre unos bloques.

A la derecha del patio van a ver una barras para colgarse del techo, vayan por ahí (guarda con los murciélagos) y suban hasta un borde. Desde acá salten y caigan sobre el pozo. Sigan el túnel, en la T agarren a la derecha y en la que sigue también. Después suban hasta llegar a un lago en el exterior. Salgan del agua y suban al muelle, de ahí salten a la rampa que está a la derecha de la casa, inmediata-





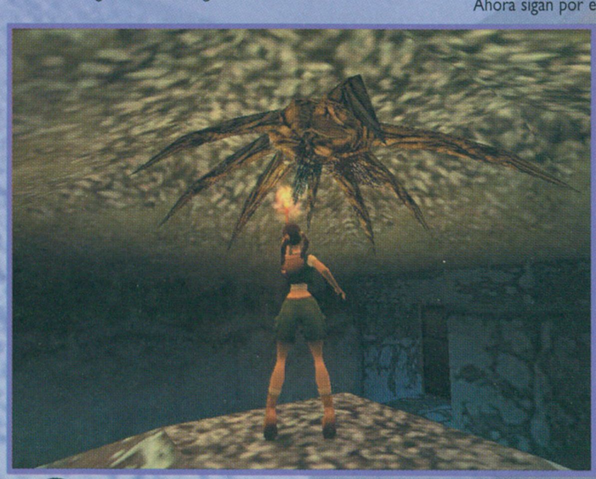


mente toquen la rampa salten y van a caer en un borde. Agachados van a poder entrar a la casa, agarren el Medipack y del mueble un **Rubber Tube**. Tírense al agua y vuelvan al lago. Suban de nuevo al muelle y salten al otro lado de la valla de madera. Para que las ratas no los muerdan traten de moverse por abajo del agua. Suban a un borde y vayan por la única cueva que hay. Van a volver al lugar del pozo, a la derecha de la construcción por la que llegaron van a encontrar una abertura como para pasar agachados, entren por ahí y cuando lleguen a una habitación con niebla busquen en el piso un **Pitchfork**. Combínenlo con el **Rubber Tube** y van a hacer una **Catapult**.

Suban al borde justo a la salida de la cueva con niebla y usen la **Catapult**. Lara va a usar la **Catapult** como una gomera y va a armar un descontrol con las campanas. Agarren el **Iron Clapper**, del suelo, bajen por el agujero y vuelvan a subir del otro lado. Entren en la habitación y agarren la antorcha. Sigan por el camino y en el siguiente nicho a la izquierda agarren un Small Medipack, dejen caer la antorcha, agarren el Medipack y vuelvan a agarrarla. En la siguiente, enciendan la antorcha con la que está en la pared.

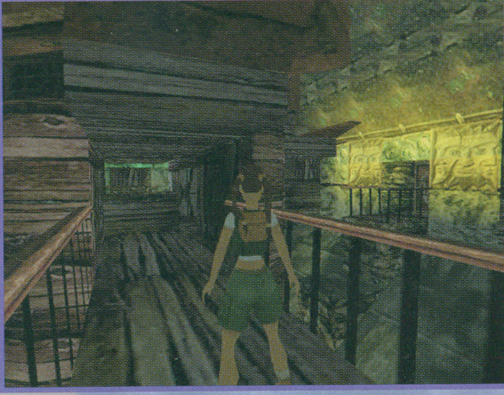
Un poco más adelante busquen un hoyo en el piso con escalera. Tiren la antorcha por ahí y bajen. Ya abajo crucen corriendo sobre el piso de madera, éste se va a caer y un grupo de murciélagos va a aparecer. Correteen por ahí hasta que se vayan y agarren hacia la derecha, más murciélagos, correteen y cuando lleguen a los enormes pinches en el piso tiren la antorcha (ojo, no entre los pinchos, sino en el pasillo, como para agarrarla cuando vuelvan) y agachados arrástrense hasta encontrar un Medipack y el **Tercer Secreto**.

Ahora sigan por el pasillo que está cerca del piso que se cayó y van a llegar a una habitación con unas raíces en el techo. Préndanlas fuego y va a caer un **Corazón**. Agárrenlo. Después de la escena vayan a buscar la antorcha y vuelvan a la habitación del agujero. En un costado hay una salida, agarren el Small Medipack pero no se tiren por ahí, deshagan el camino hasta que suban la escalera y lleguen a la puerta con un lugar para poner algo en la pared. Pongan el corazón y en la escena que sigue van a ver aparecer una banda de bichejos como el que apareció antes. Entren en la puerta que se acaba de abrir y van a ver como Lara los despacha tirándoles con un fierro y abre un pasadizo en el piso.





Vayan por ahí hasta que lleguen a un puente. Agarren el Medipack y sigan.



PARTE IX: Labyrinth

Nada más empezar diríjanse hacia una puerta de metal a la izquierda. Después de la escena de la figura espectral vayan hacia las tres lajas grises al fondo y empújenlas en este orden: centro, izquierda y derecha.

Ahora mucha atención, la iglesia se llenó de esqueletos fantasmales casi invisibles. Vayan todo el tiempo arrastrándose por el piso para que los espadazos no les peguen, y traten de no pasar por donde hay alguno porque el contacto con cualquiera de estos entes consume la vida de Lara.

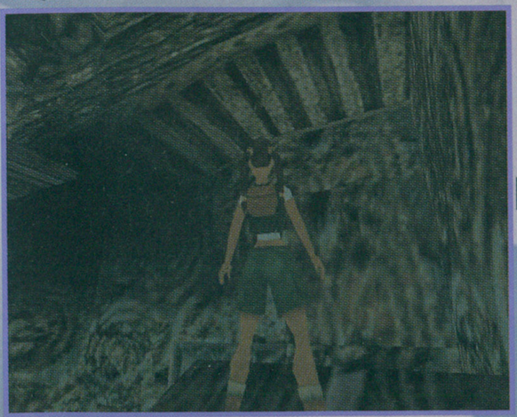
Entren a la cripta, agarren el Medipack cerca del esqueleto y de la cosa rara del banco agarren el **Bone Dust**. Vuelvan arrastrándose hasta la vasija al lado de las lajas y usen el **Bone Dust** ahí. Chau esqueletos.

La reja cerca de donde empezaron ahora está abierta. Todavía no bajen, fíjense que hay un borde al que se pueden subir, activen al palanca y vuelvan a la habitación del esqueleto con la espada, en la reja abierta agarren un Medipack y el **Primer Secreto**.

Vuelvan y ahora bajen por la rampa. Corran alrededor del agujero hasta que los murciélagos se la hayan pirado y déjense caer al agua. Cuando salgan en una escena van a ver a la figura espectral mostrándoles por donde tienen que ir.

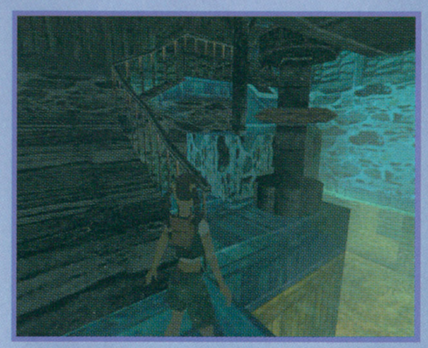
Suban por la rampa hasta la primera salida. Cuando lleguen al puente, salten por el lugar sin baranda y cuélguense de un borde, giren la esquina colgados, suban y salten hasta otro pasillo. Acá van a encontrar el **Segundo Secreto**. Deshagan el camino hasta el puente, sigan adelante y activen la palanca. Ahora sigan por el pasillo, suban hasta la siguiente salida y cuando lleguen a la palanca NO la activen, sigan adelante. Suban por las rampas hasta arriba de todo, ojo, no la salida si no al lugar como para pasar agachados y agarren el Small Medipack.

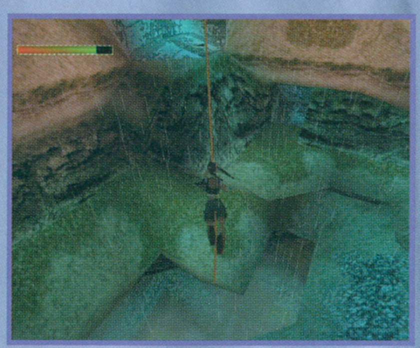
Ahora si, por la puerta, agarren el **Bestiary**, salten y entren por la puerta que se acaba de abrir. Cerca de las luces blancas agarren un Medipack, ahora sigan a las luces. Antes de llegar arriba de todo fíjense en la parte inferior de una plataforma, es una de las que Lara se puede colgar. Salten en diagonal y cuélguense, avancen hasta la pared, suelten y enseguida aprieten de nuevo para colgarse del pequeño túnel azul. Entren, para pasar el agujero solamente bajen hacia atrás teniendo apretado el botón de acción, y muévanse de lado hacia la derecha. Suban y agarren el **Tercer Secreto**. Deshagan el camino y ahora si, suban hasta arriba de todo y deslícense por la rampa. En la siguiente parte solamente sigan a las luces blancas tratando de no caerse en los pozos hasta una rampa descendente. Si llegaran a caerse siguiendo los túneles vuelven al principio. Abajo agarren el Medipack y acérquense al ataúd.



PARTE X: Old Mill

Siguiendo por el camino en que están van a tener que pasar sobre una baldosa negra. Cada vez que lo hagan un chabón a caballo los va a sacar volando. Así que por ahora entren en la cueva de la izquierda. En la primera T que encuentren vayan a la izquierda, agarren el Small Medipack, vuelvan y sigan por el otro lado de la





T. Van a llegar a un valle con unos bichejos como los que vieron antes, pero ahora guarda que les tiran toscas.

Corran y cuélguense de la cuerda que cuelga en medio del valle. Mantengan apretado Acción, giren hacia la derecha hasta ver un lugar gris elevado. Bajen lo más que puedan hasta quedar en la punta de la soga y aprieten Dash para que Lara comience a balancearse. Cuando el balanceo llegue arriba salten y van a llegar hasta ese lugar. Agarren la antorcha, déjense caer por la derecha a un lado de la cueva del principio. Entren y vayan hasta donde estaba la antorcha encendida en la pared, o sea al fondo a la derecha y después a la izquierda. Enciendan la que tienen ustedes y vuelvan al valle. Tiren la antorcha desde la saliente a la izquierda de la cueva y los bichejos van a empezar a correr como locos y van a dejar de tirar piedras.

Ahora vuelvan a saltar a la soga, pero ahora desde ésta hasta una saliente a la derecha y arriba de la cueva. Cuando lleguen arriba arranquen una parte de la reja y van a tener la Crowbar.

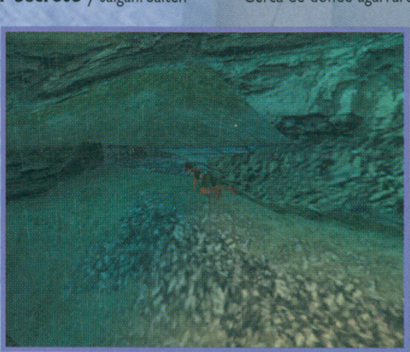
Bajen hasta donde están los bichejos correteando y entren arrastrándose por una cueva justo debajo del piso con la reja. Agarren el **Primer Secreto** y salgan. Salten hasta un borde debajo a la izquierda de la cueva de entrada, desde ahí pueden subir hasta la misma.

Salten de nuevo a la soga. Desde ahí van a poder ver una grieta que va todo a lo largo de la pared, desde la reja hasta la otra punta. Bueno, apunten al extremo de la grieta que está debajo de la saliente de la reja donde agarraron la Crowbar y salten desde la cuerda hasta colgarse de ahí. Entren y déjense caer. Agarren el Medipack, usen la Crowbar en la roca y van a recibir el **Chalk**. Vuelvan a la cueva de entrada y deshagan el camino hasta donde estaba el chabón a caballo. Usen el **Chalk** en la piedra negra del piso.

Después de la escena en que el chabón a caballo rapta al padre déjense caer por la rampa al fondo del camino. Vayan por el corredor que hay entre las dos construcciones, salten sobre la corriente y van a llegar a un molino. Busquen la entrada de una cueva a la izquierda, por acá van a encontrar el **Segundo Secreto** y un Medipack. Salgan arrastrándose de nuevo a la zona del molino.

Ahora tírense al agua y busquen por ahí abajo una parte del fondo dorada. También hay una sirena -un poco fulera- que está cuidando su tesoro. Si los agarra con las manos en la masa, una escena va a mostrar una corta lucha y van a terminar con muy poco aire. Esperen cerca hasta que la sirena se vaya hacia la derecha, después rápido agarren la **Silver Coin** y rajen porque la sirena los persigue. Usen la **Silver Coin** en la jaula que está abajo del agua y unos bichejos van a pescar a la sirena y se la van a cenar.

Cerca de donde agarraron la moneda van a encontrar un túnel, vayan por ahí y van a salir adentro del molino. En esta parte tienen que tirar cuatro veces de la palanca de la rueda y lo más rápido posible saltar hacia la barra que está a la izquierda de la rueda, de la barra saltar a una saliente al otro lado, de ahí a un piso donde hay una puerta que se va cerrando por la que van a tener que entrar agachados.



Unos murcielaguitos.



Todavía no se tiren. Si miran hacia arriba van a ver un lugar al que pueden subir, de ahí salten a una palanca en la pared contraria. Van a ver que el molino se detuvo.

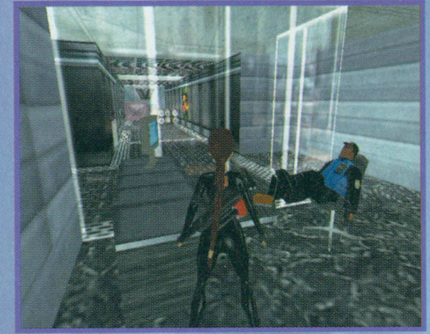
Ahora sí, tírense por la rampa y de ahí al agua. Vayan por el túnel hasta salir del molino. Vuelvan adonde estaba la casa del caballero, pero en el camino no salten sobre la corriente de agua, tírense y naden contra la corriente, más adelante van a encontrar una cueva y adentro el **Tercer Secreto**. Salgan de acá pero no vuelvan hacia la rueda por el agua, sigan adelante hasta encontrar una salida. Salgan del agua y arrástrense por la cueva hasta salir al aire fresco. Suban a un lado, de ahí salten a un bloque gris, de ahí a una ventanita sobre el techo de la casa, al techo central, a otro ventanita y de ahí a la torre. Entren por la ventana arrastrándose hacia atrás al mismo tiempo que mantienen apretado Acción. Adentro hagan girar una palanca; la rueda se va a detener.

PARTE XI: The 13th Floor

Vayan hacia la izquierda, disparen a la reja con el HK Gun en modo Sniper, entren agachados y agarren el Medipack. Sigan adelante y van a ver una escena. Cuando lleguen al fondo no se levanten, hay unos lásers rojos moviéndose por arriba. Agarren el Medipack de la derecha, a la izquierda esperen a que se vaya el láser, párense y salten el agujero. Al fondo vayan a la derecha, bajen a la habitación y examinen los muebles, van a encontrar munición HK, un Small Medipack y un martillo. Vuelvan al ducto de ventilación y sigan hasta donde está el ventilador. Rompan la rejilla del otro lado con el HK Gun y métanse por ahí. En el pasillo con el láser esperen a que pase y déjense caer, enseguida agáchense y sigan así, cuando el ducto suba esperen a que pase y corran, agáchense de nuevo y entren en el siguiente ducto.

Déjense caer y agarren el **Primer Secreto**. Ahora vuelvan por el ducto y deshagan el camino hasta el principio. Cuando lleguen al último ventilador van a encontrarse con un problemita, hay dos de esos rayos láser. Ésta no es una parte muy complicada, pero antes que nada **GRABEN**. Esperen a que el láser de abajo se aleje, en cuanto lo haga avancen un poco, cuando el de arriba sea el que se vaya corran y salten el de abajo, sigan corriendo y agáchense para esquivar el de arriba, cuando lleguen al fondo manténganse agachados porque el de abajo no llega hasta ahí. En cuanto el de arriba se vaya suban la escalera.





Vayan hasta el fondo y agarren las municiones HK. Sigan a la derecha y tírenle con el HK Gun al candado de la reja... Oops! Se vino todo en banda; rápido apunten con el Sniper a la cara del guardia y elimínenlo. Para salir de acá salten sobre los restos del ducto de aire y de un salto entren de nuevo a la cañería. Cuélguense del borde del agujero y déjense caer. Pasen rápido antes que las explosiones los cocinen. Agarren el Small Medipack y suban la escalera. Antes que nada salten hasta una entrada atrás de la escalera y agarren las municiones HK.

Ahora sí, suban la escalera (guarda con los lásers). Arriba de todo pelen trabuco y rompan el panel de la izquierda. Entren por ahí y a la izquierda van a encontrar más municiones HK. Vayan a la derecha, cuando lleguen al final van a poder ver pasar a un guardia, enseguida pongan el arma en disparo rápido y bájenlo sin que se les escape. Bajen, rompan la rejilla con el HK Gun y entren por ahí. Rompan la que sigue y salgan al pasillo. Una escena les va a mostrar que el guardia está dormido, así que vayan caminando y róbenle la **High Level Access Card**. Úsenla en la ranura que está ahí cerca y adentro de la habitación van a encontrar un Small Medipack y más municiones.

Cerca del ducto por el que entraron hay un ascensor, entren y usen la botonera. Ya en el piso 16 vayan agachados hacia la izquierda, usen la **Access Card** en la ranura de la puerta del fondo y entren. Vayan todo el tiempo caminando para evitar que los hombres se aviven. Activen un botón y vuelvan al ascensor. Desde atrás de las cajas tiren con el Sniper y bajen a los dos guardias. Avancen y pongan el arma en Rapid Fire. Cuando lleguen al fondo otro guardia va a aparecer, así que sacúdanle con ganas. Sigan y pasen la habitación azul. En la que sigue abran los dos compartimentos con trajes, el que está al lado del hombre deja caer un **Access Code Disc**. Vuelvan al ascensor y al piso 13.

Maten a los dos guardias y usen el **Access Code Disc** en la computadora del fondo del pasillo de la derecha. Graben y entren por la rejilla que se abrió. Ahora presten atención a cuándo son las explosiones en donde están ustedes: en cuanto las explosiones no echen humo, corran, salten y engánchense del tubo, y bajen. Cuando estén entre la segunda y tercera rejilla que vean pasar en la pared de enfrente, salten hacia atrás y van a encontrar el **Segundo Secreto**. Vuelvan al tubo, pero ahora déjense caer y métanse por el ducto bien rápido.

Crucen la pasarela y al otro lado entren en una







habitación, ahí agarren un Small Medipack y un Cloth. Sigan adelante y bajen la escalera, busquen a la izquierda del guardia de espaldas, una puerta con una ranura. Usen la **Access Card**, rápido agarren el Small Medipack y las 2 Bottles of Chloroform. Las peceras llenas de bichos se van a romper, así que rajen.

Vuelvan a la habitación central y combinen el Cloth con las Bottles of Chloroform. Caminen a la espalda del guardia y duérmanlo con el Chloroform Soaked Cloth. Usen la Access Card en la puerta, cuando avancen la puerta de atrás se va a cerrar y van a quedar atrapados con un guardia en armadura. Pongan el Sniper y bájenlo de un certero tiro en la capocha. El guardia deja caer el **Iris Lab Access**. Usen este Iris Lab Acces en la puerta siguiente.

Maten al guardia y pasen lo más rápido que puedan, porque unas ametralladoras automáticas van a disparar.

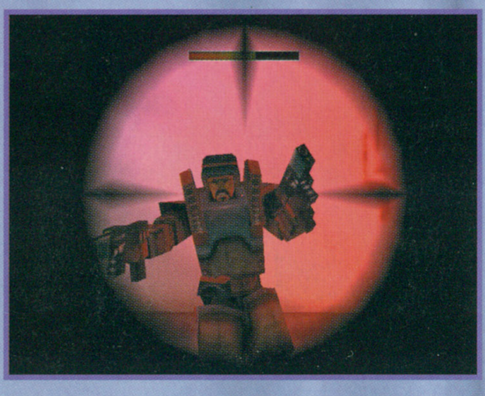
Ahora hay dos formas de llegar a la habitación del Iris:

Forma 1: Acérquense al tipo de naranja y apúntenle con el arma, en una escena se ve como Lara lo obliga a abrir una puerta. Sigan en "La habitación del Iris".

Forma 2: Maten al tipo de naranja, esperen ahí a que vengan dos guardias, despáchenlos. Ahora péguense una buena carrera para pasar la ametralladora del pasillo -mantengan apretado Dash mientras corren-. Cuando se les acabe el pasillo agarren a la izquierda. Maten a los dos guardias. Cuando lleguen al pasillo del láser a la izquierda van a encontrar el **Tercer Secreto**. A la derecha van a llegar a "La habitación del Iris".

La habitación del Iris: En la sala de arriba de todo aprieten una palanca en la pared. Y lo más rápido que puedan bajen las rampas hasta debajo de todo y entren en la habitación del Iris, suban a la plataforma y agárrenlo con el botón de Acción. Salgan por la puerta del fondo.



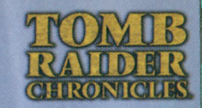


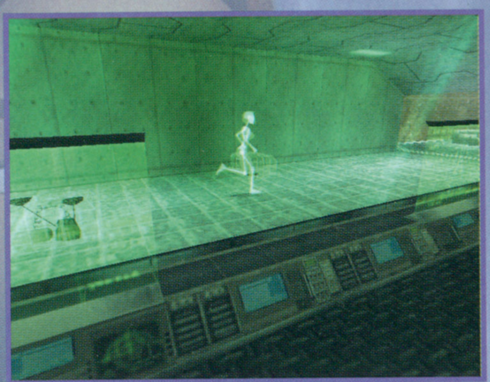
PARTE XII: Escape with the Iris

Epa, nada más empezar el nivel, Lara tiene que dejar su HK Gun en una mesita a la izquierda, sino, no pasaría por el scanner.

Cuando lleguen a la T doblen a la izquierda y al fondo a la derecha. En la T siguiente, la puerta de la derecha no se puede abrir, así que revisen todas las oficinas. En la primera van a encontrar un Bottle of Choloroform y en la que sigue un Cloth. Combínenlos y caminando acérquense al guardia del fondo y duérmanlo. Y en la tercera van a encontrar un Small Medipack. Sigan adelante, en la que sigue no hay nada, en la otra una Bottle of Chloroform y en la última un **Restroom Access Card**. Vuelvan hasta la habitación con botonera del principio. Van a tener que ingresar el número que está en la tarjeta que acaban de encontrar, **8526**.

Entren al primer baño, van a encontrar un Medipack. Vayan al otro y en la primera puerta se ve una rajadura en el techo. Salten y cuélguense. Métanse en el ducto de ventilación. Cuando se puedan parar no se tiren de una por el agujero, cuélguense del borde, déjense caer y enseguida vuelvan a apretar Acción, Lara se va a colgar de un hueco, vuelvan a soltar y van a llegar sanos y salvos. Sigan adelante, van a llegar al hueco de un ascensor, descuélguense para atrás y bajen agarrándose de las paredes. Debajo de todo van a encontrar el **Primer Secreto**. Salten sobre el ascensor y cuélguense de la cadena. Suban hasta arriba de todo y salten sobre una plataforma del mismo lado que el secreto. Desde ésta salten y cuélguense de una barra y de ahí a un hueco en la pared. Desde el hueco salten y cuélguense del ascensor y suban al techo. En la otra esquina van a encontrar unas municiones HK. Busquen una parte con el piso blanco, es una puerta, ábranla y entren.





Cuando se abran las puertas vayan caminando hasta el otro ascensor. Epa, problemas en el otro piso, muchos guardias, corran y aprieten los botones de nuevo... más problemas, el ascensor se está cayendo, vayan y toquen por tercera vez los botones...

Salgan de los restos de ascensor, del techo salten a una barra y de esta barra a una plataforma al otro lado del ascensor. Escalen por la pared hasta que vean una rejilla a la izquierda, salten para atrás. Desde acá salten a la barra y de ahí a otra plataforma. Si miran para arriba van a ver un hueco, suban y métanse por él.

Ahora graben porque la parte que sigue requiere habilidad. Deslícense por la rampa, salten cuando crucen una rejilla, cuélguense de una barra y de ésta salten a otra. Ahora esperen dando vueltas ahí hasta que la llama de la rejilla se apague, una vez en la plataforma hagan un salto en diagonal hasta el hueco de la pared. Crucen por la cuerda, agarren la Bottle of Chloroform y deslícense. Una vez abajo esperen a que se vaya el guardia, después salgan y corran hacia el ventanal verde, el guardia va a romper el vidrio y van a poder agarrar el **Segundo Secreto**.

Corran por algún pasillo de los costados y suban por la rampa sobre la fuente. Una vez arriba acérquense a las ventanas para quedar fuera de vista del Sniper. Suban por esa "escalera" a la izquierda de la puerta hasta el piso superior. Corran siguiendo el borde hasta pasar frente a un matafuego. Un tiro del Sniper lo va a explotar permitiendo agarrar el **Tercer Secreto**. Cúrense, aprieten el botón gris en la pared, déjense caer y entren por la puerta que se acaba de abrir.

Corran y al final del pasillo salten porque el piso está electrificado, un guardia va a aparecer y va a romper el vidrio verde de un tiro. Aprieten el botón gris y salgan por la puerta.

Ahora caminen, no corran porque se activaría una ametralladora automática. Aprieten los dos botones, salgan por la puerta al pasillo y doblen en la salida de la derecha. Ya los guardias abrieron la puerta y uno con armadura los persigue. Busquen una salida de esta habitación. Adonde lleguen van a ver siete cajas iguales, seis de ellas tienen bombas, así que primero miren donde hay una rajadura en el techo, salten y cuélguense. Entren por el hueco hasta una habitación, activen un interruptor y van a poder ver las cajas con rayos X. Vean la que no tiene ningún aparatejo extraño adentro. Vuelvan y agarren el **Teleporter Disc**.

Salgan de acá, busquen la computadora y usen el **Teleporter Disc**. Vayan al centro de la máquina redonda y usen el **Iris**. Cuando éste desaparezca busquen un agujero en el piso, vayan por ahí hasta una rejilla al costado. Ahí pueden usar el HeadSet para ver la combinación que el guardia pone en la botonera -**1672**-. Ahora bajen y esperen agachados hasta que pase el guardia. En cuanto pase salgan y agarren la Bottle of Chloroform. Vuelvan a meterse ahí y esperen a que pase de nuevo. En cuanto lo vean pegar la vuelta salgan y síganlo caminando hasta que abra la puerta y entren corriendo hasta el fondo. Suban a una caja a la derecha y del otro lado van a encontrar un Medipack. Aprieten el botón gris en la sala y salgan agachados por un hueco a un costado. Por acá van a llegar a donde dejaron la HK Gun, así que agárrenla y corran por el pasillo, cuando lleguen a la T vayan a la izquierda, al fondo van a encontrar una puerta con un matafuego a un



lado, háganlo volar con la HK Gun en modo Sniper y salgan por la puerta que se acaba de abrir.



PARTE XIII: Red Alert!

Nota: traten de usar lo más posible el arma en modo Sniper para ahorrar balas, ya que escasean mucho y son muy necesarias.

Nota 2: Si pueden mantengan varias grabaciones de este nivel en distintas partes porque tiene algunos bugs, tendrían que leer algún juego grabado anteriormente para poder pasar.

Nada más empezar, bajen al guardia con un tiro en la cara usando el Sniper. Suban por los restos de las escaleras hasta que un pedazo se caiga. Desde abajo salten y cuélguense de los hierros, suban y entren por el hueco de la izquierda, agarren el **Primer Secreto** y sigan subiendo por los hierros. Sigan subiendo, saltando y colgándose. Hay otra escalera que se viene abajo, para identificarla es la que en la parte superior tiene la pared con una rajadura. Salten y cuélguense. Una vez estén en la plataforma con el fueguito, pateen la pared y entren por ahí.

Van a llegar a una reja con un guardia caminando por arriba, abran la reja tirando de la que tiene una manija. Suban y bajen al guardia con el Sniper para ahorrar balas. Al fondo sobre unas cajas van a encontrar unas municiones HK y una munición de Grappling Gun.

El pasillo con rayas blancas en el piso está repleto de lásers, para verlos tírenle con el Sniper a la válvula roja del fondo. Un chorro de vapor va a mostrar los rayos. ¡Fíjense bien en el patrón de los láseres, tienen que cruzar cada línea blanca cuando el láser esté apagado!

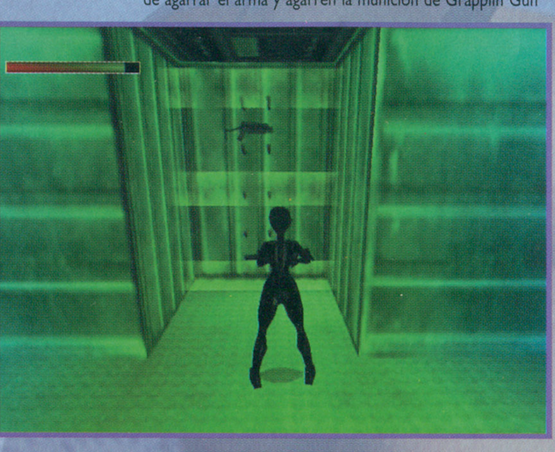
Cuando pasen, a la izquierda van a encontrar un Medipack. Vayan hacia el ascensor del fondo, antes de que lleguen la puerta se va a abrir y va a entrar un guardia a los tiros. Vuelvan a las cajas y escóndanse detrás de la pared, cuando el guardia asome la jeta vuélensela con el Sniper.

Usen el ascensor, guarda cuando se abran las puertas, un guardia con metraca los espera; traten de matarlo con el Sniper. Entren en la puerta de la izquierda, agarren las balas de HK y graben.

Aprieten el botón y en modo Sniper lo más rápido que puedan bajen los blancos que se acercan. Si lo logran se va a abrir la puerta a la derecha de donde están. Entren, agarren la munición y de nuevo prueben sus habilidades. Lo logren o no, la habitación se va a empezar a llenar de gas, el problema es que si no logran terminar bien la prueba la puerta no se va a abrir.

Cuando lo hagan salgan al pasillo y entren por la puerta al fondo a la izquierda. Agarren las municiones y el **Segundo Secreto**. Salgan de esta habitación y entren en la de la derecha.

Agarren más balas y la Grappling Gun de donde están los láseres verdes. Maten al guardia que aparece después de agarrar el arma y agarren la munición de Grapplin Gun

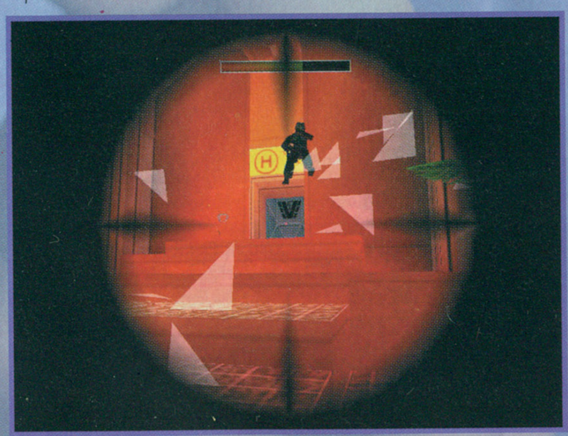


de una mesa.

Pongan la HK Gun en tiro rápido y salgan por la puerta a la habitación de las cajas. El guardia que aparece tiene puesto un protector en la cara, por eso tírenle muchas balas rápido. Arriba de la caja más alta van a encontrar balas de HK.

Ahora usen la Grappling Gun, con la mira como la del Sniper, y tiren a la rejilla del medio del techo. Desde la caja volcada salten a la soga y de la soga a la pared rota con manchas, hay una grieta de la que Lara se agarra, muévanse de lado hasta entrar en el ducto de ventilación. Déjense caer y van a volver al pasillo, dos guardias con armaduras vienen caminando, pongan Sniper rápido y despáchenlos.

Usen el ascensor y una vez abajo maten al guardia que está entre las cajas. Pasen de nuevo entre los lásers y bajen por las rejas del piso. Pasen agachados hasta volver a la parte de las escaleras todas rotas.



Usen la Grappling Gun en las plataformas rotas de arriba, fíjense que cuando hay algún posible blanco el punto del medio se pone verde. Una vez esté la soga colgando, cuélguense de ella y salten hacia la abertura con rejas del otro lado. Cuando estén patinando salten antes de llegar abajo, sino se van a cocinar.

Sigan arrastrándose, cuando lleguen al final del ducto miren una caja hacia la derecha de Lara, después bajen tirándose -hacia delante al mismo tiempo que se aprieta saltar- y van a caer sobre la caja. Enseguida pongan el Sniper y maten al guardia de abajo. Bajen de caja en caja y agarren el Medipack del piso. Abran la puerta con la palanca y vayan al ascensor.

Nada más entrar al nuevo salón van a caer unos chabones del techo. Pongan el Sniper y bájenlos. Usando las sogas que dejaron suban hasta arriba de las cajas que tanto miraba Lara, salten y tiren de las puertas grises. Pónganse contra la pared y bajen al guardia de abajo. Después dense vuelta y maten al otro guardia de la ventana. Entren por ésta última hasta que el piso se abra y caigan a otro ducto. Bajen a un pasillo, recórranlo hasta encontrar un lugar para pasar agachados. Cuando se termine el ducto déjense caer y suban enseguida a la caja, desde ahí tiren con modo Sniper a la Llave roja y la habitación se va a inundar. Ahora pongan el arma en modo Rapid Fire y desde ahí arriba denle al cyborg hasta que se le caiga la piel y se le produzca un cortocircuito con el agua.

El suelo quedó electrificado, así que van a tener que hacer una difícil seguidilla de saltos para poder continuar. Primero vuelvan al ducto por el que llegaron acá, desde ahí salten en diagonal hasta el bloque inclinado inferior de enfrente a la izquierda, tengan apretado Acción para quedar colgados. Ahora suban y salten al mismo tiempo que aprietan el botón para darse vuelta; van a caer en el siguiente bloque, tengan apretado Acción para quedar colgados de nuevo. Vuelvan a repetir esta acción una vez más. Ahora hagan lo mismo pero antes muévanse de costado hacia la derecha lo más que puedan, y cuando salten al mismo tiempo aprieten hacia la izquierda para caer en una chapa a la izquierda del bloque.

Agarren la munición de Grappling Gun y suban al ducto de la izquierda. Desde ahí disparen con la Grappling a la rejilla del techo. Usen la soga para llegar a la entrada del otro lado. Activen la palanca, con lo que el agua se va a desagotar. De ahí, hagan un salto corriendo hasta la parte superior del ducto, bajen por el costado y agarren otra munición para el Grappling Gun. Bajen, agarren el Medipack y el **Key Bit (left)**.

Ahora un pequeño problema: se cerró la salida. Para abrirla tienen que hacer todo el recorrido de nuevo hacia arriba para activar otra vez la palanca. Cuando lo hagan, salten de nuevo sobre el ducto, y dejándose caer para atrás cuélguense de la parte superior del ducto, suelten y vuelvan a apretar Acción para agarrarse de la parte inferior del ducto y suban.

Salgan de toda esta parte y van a ver abierta una entrada que antes tenía láseres. Entren por ahí, y corriendo entren en la primera de la izquierda. Sigan hasta el fondo y activen la palanca. Ahora los láseres rojos que no los dejaban pasar desaparecieron.

Péguense una corrida hasta el fondo del pasillo saltan-





do los agujeros, tratando de no caerse (si se caen mejor carguen el partido grabado, porque el helicóptero los va a machucar).

Cuando lleguen entren corriendo al bar y agáchense atrás de la barra, arrástrense hasta el fondo y aprieten el botón. Vuelvan a la sala anterior donde ahora hay un cyborg, graben y crucen de nuevo la parte de los ventanales y el helicóptero saltando los huecos del piso. Casi al final doblen hacia la derecha y lo más rápido que puedan giren hacia la izquierda hasta encontrar una palanca, quédense ahí hasta que vean pasar al cyborg, en ese momento actívenla dejándolo encerrado.

Ahora siguiendo por el pasillo van a llegar a las habitaciones llenas de gas. En la primera sigan derecho, en la que sigue a la izquierda y en la tercera fíjense una entrada baja a la derecha, ahí van a encontrar el **Tercer Secreto** y un poco de aire fresco. Suban a la caja y activen la palanca. Deshagan el camino hasta la primera habitación y ahí a la derecha. No se entretengan con el guardia, esquívenlo o sáltenlo. Van a llegar a la habitación con el ventanal y va a estar el cyborg encerrado. Activen la palanca para mandarle el gas y la va a palmar. Vuelvan a usar la palanca y salgan de esta parte, atraviesen el pasillo con los láseres y vuelvan a usar la palanca con la que encerraron al cyborg. Vayan a la cabina donde murió el cyborg y agarren el **Key Bit (right)**.

Salgan de acá por el pasillo hacia los ventanales y doblen a la derecha. Doblen de nuevo a la derecha y van a pasar por otro pasillo con láseres. Sigan un poco más hasta que termine el pasillo, ahí hay una pared para escalar. Una vez arriba combinen los **Key Bits** y bajen al salón. Usen el **Helipad Access Key** en la puerta y salgan por la puerta...

Epílogo: si llegaron a juntar los 36 secretos van a poder acceder a unas cosas extras. Una vez que pasen los créditos entren en Options/Special Features y van a poder ver algunos Storyboards del juego, unas muestras del Arte del futuro Tomb Raider y una Galería de Imágenes.

Mmmm... ¿realmente Lara habrá muerto, entonces?... ¡Nah!



¡UN NUMERO IMPERDIBLE!

XTREME PC

EDICION ESPECIAL 112 PAGINAS!

LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

AÑO 4 • NUMERO 38

ARGENTINA $ 7,90 • BOLIVIA $ 29 • CHILE $2.990
PARAGUAY G 21.900 • URUGUAY $75 • VENEZUELA $ 3.700

Demos de I´m Going In, FIFA 2001, Rune, Microsoft Casino, Sacrifice, Zeus, Quake III Arena: Team Arena Screamer 4x4 y más! ¡Add-Ons, patches, extras y videos, más las mejores herramientas y utilidades para tu máquina!

2 CD-ROM!

COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

Análisis a fondo: Westwood Studios demuestra la verdadera fuerza del RTS

INCLUYE 2 CD-ROM

DEMOS DE IM GOING IN, FIFA 2001, RUNE, MICROSOFT CASINO, ZEUS, SACRIFICE, QUAKE III TEAM ARENA, Y LOS ULTIMOS PATCHES, ADD-ONS, VIDEOS Y LAS MEJORES HERRAMIENTAS!

ADEMAS, EN ESTE NUMERO:

- **PREVIEWS**
  Return to Castle Wölfenstein, Fallout Tactics y más!
- **REVIEWS**
  Escape from Monkey Island, FIFA 2001, Blair Witch Volume 2, No One Lives Forever, Sacrifice, Rune, Starship Troopers y mucho más!
- **HARDWARE**
  Guía de compras: los mejores componentes para tu PC

EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com

ISSN 0329-5222
9 770329 522002 00038

SOLUCIONES: ESCAPE FROM MONKEY ISLAND y BALDUR´S GATE II

¿ACASO PENSABAS QUE LA PC SOLO SE USABA PARA TRABAJAR?

CHRONO CROSS

Por Hernán Fernandez

Los que disfrutaron y completaron esta maza de juego y piensan archivarlo en su larga lista de víctimas exterminadas ni piensen en hacerlo porque todavía les queda bastante jugo que sacarle.

Es importantisimo, mejor dicho, indispensable que hayan grabado el juego después de haber vencido al segundo TimeDevourer y una vez hayan pasado los créditos. Cuando quieran volver a jugar de nuevo carguen esta última grabación, van a poder comenzar de nuevo pero con algunas muy notables diferencias.

Primero de todo es que los personajes van a conservar las características que tenían al terminar el juego, o sea que Serge va andar por los 500 puntos de vida, su fuerza, destreza y demás cosas en 50 o más y todo el equipo que hayan juntado durante la aventura estará todavía en el inventario, salvo los objetos esenciales para la historia. El único objeto importante con el que van a quedarse, es con el TimeEgg, lo que les va a permitir enfrentar al TimeDevourer en el momento que quieran, y si logran vencerlo terminar el juego de nuevo.

Para los impacientes que ya están pensando "ni loco me juego otras 60 horas con esta cosa" sepan que tal como si fuera un video van a poder jugarlo en cámara rápida. Si mantienen apretado el botón R2 van acelerar la acción, ahora las peleas con los Bosses van a ser cortas, nada de pasarse diez minutos meta piña y piña. Ir a lugares lejanos va a ser rápido y esas interminables charlas van a pasar volando.

Así como tiene cámara rápida, también posee cámara lenta. Y eso para que lo quiero diría más de uno, pero los masters de SquareSoft lo pusieron para poder disfrutar de las excelentes animaciones que estamos seguros que con mucho esfuerzo y arte lograron hacer. Créanme, algunos elementos y casi todos los Summon valen la pena de ser vistos en cámara lenta. Un pequeño truco, ¿se acuerdan de cuando tuvieron que alimentar a los dragones en Viper Manor? ¿Llegaron a alimentarlos 100 veces? No, ¿no? Bueno, ahora les va a resultar increíblemente fácil, solo mantengan apretado



L2 y todos van andar en cámara lenta. Si así no pueden llegar a los 100 voy a pensar cosas feas de ustedes.

A partir de ahora no es obligatorio que Serge luche en cada batalla, con el Relief Char van a poder usar cualquier otro personaje en lugar de él. En el World Map y en las ciudades Serge va a seguir encabezando al grupo, pero en los combates será reemplazado por el que hayan elegido.

En la isla The Bend of Time, la que está ubicada al Sur de Mount Pyre y tiene forma de anillo, van a poder pelear contra gran variedad de bichejos, esto por si no lo sabían podían hacerlo en cualquier momento del primer juego. Bueno, ahora la puerta del fondo va a estar abierta y van a poder enfrentar a tres nuevos Bosses:

Ozzie (V), **Flea (R)** y **Slash (Az)**: es recomendable que tengan a Lynx para esta pelea, un personaje rojo y la mayor parte equipados con Blue Plates y objetos que reduzcan la duración de los estados. Primero ataquen a Ozzie, si tardan mucho en matarlo va a usar un elemento defensivo que va a prevenir que le puedan pegar con ataques físicos a él y sus amigos. Sigan con Flea pegándole con los dos personajes que no sean rojos mientras éste le pega a Slash con todo lo que tiene.
Un consejo: pongan a Sprigg en el grupo, equípenla con



el Forget-Me-Not-Pot y hagan que sea ella quien les dé el golpe final. Si lo consiguen van a poder convertirse en cualquiera de estos tres poderosos personajes. Si consiguen a Slash van a poder hacer un triple Tech Skill entre Serge con el Flying Arrow. Kid con su RedPin y Sprigg convertido en Slash y su Tech Skill de nivel 4.

Durante un juego plus, si van a la casa de Srigg (cruzando el portal de Hydra Marshes) y usan el Chrono Cross dentro de la casa van a ganar acceso a tener todos los personajes que tenían cuando le ganaron al TimeDevourer. De esta forma es posible tener a todos los personajes, incluso los de caminos diferentes del juego como Guile, Pierre y Nikki. Si tienen la paciencia de jugarlo por tercera vez completo van a tener todos los personajes.

• NUEVOS FINALES

La primera vez que juegan hay dos posibles finales, el malo es vencer a TimeDevourer a piñas, el bueno es usando el Chrono Cross con la secuencia de colores para destruir al TimeDevourer y unir los dos mundos.

Ahora, como ya poseen el TimeEgg desde el principio van a tener la posibilidad de vencer al TimeDevourer cuando quieran. Los finales van a variar de acuerdo a los que hayan avanzado en la historia y hay nueve posibles:

FINAL	LO QUE HAY QUE HACER
1	Antes de hablar con Leena y Poshul no está en el grupo.
2	Antes de entrar a Viper Manor.
3	Antes de convertirse en Lynx, Nikki y Razzly deben estar en el grupo.
4	Antes de convertirse en Lynx.
5	Antes de rescatar a Riddel de Viper Manor.
6	Antes de que Harle abandone el grupo
7	Antes vencer a Fate en Chronopolis (con la Mastermune).
8	Antes de vencer a Fate en Chronopolis.
9	En Terra Tower antes de volver a la forma original de Serge.

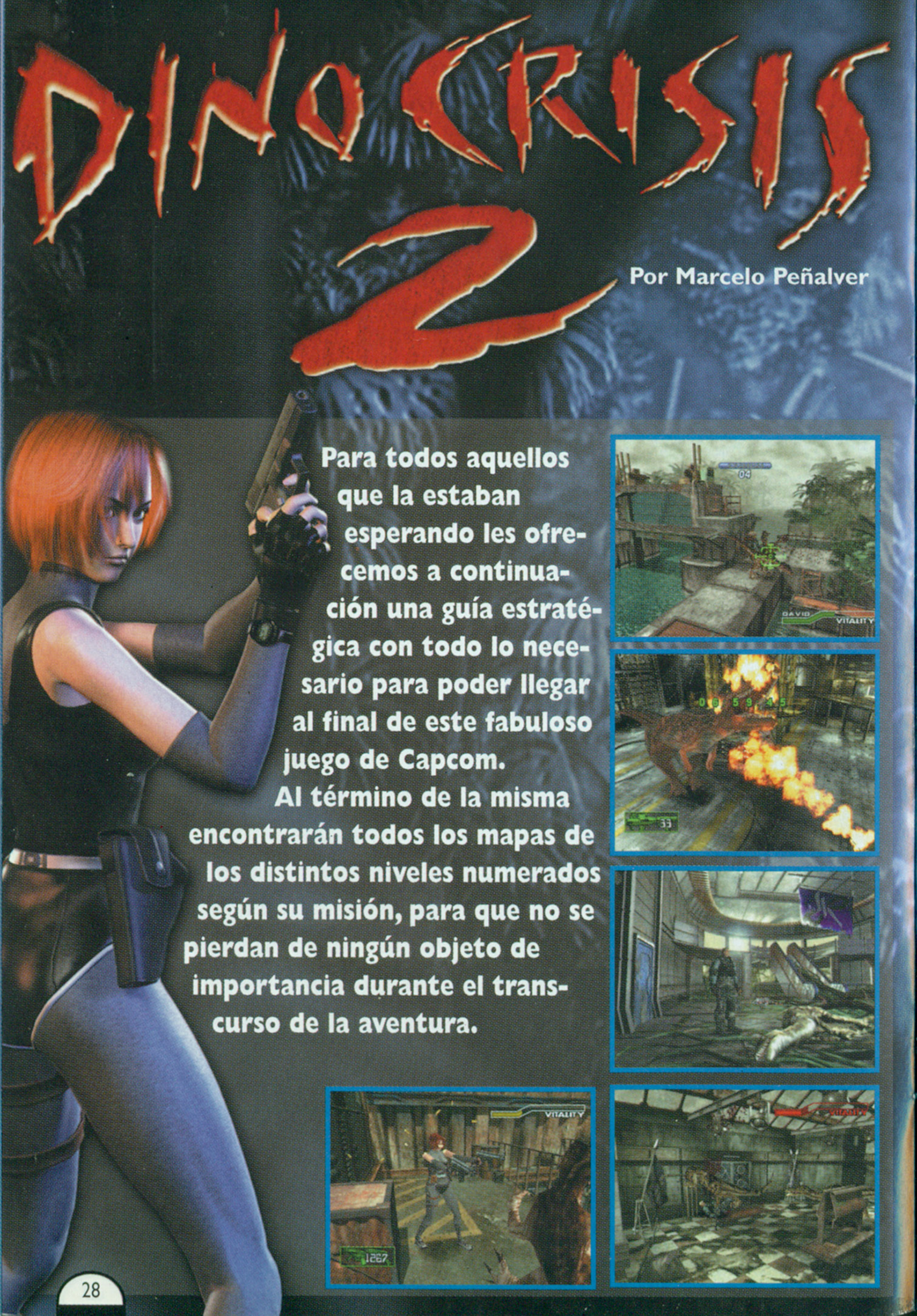


El final 1 es el más difícil de todos, y resulta imposible hasta no haberlo terminado por segunda vez, en ese momento Serge va a andar por los 999HP y 100 estrellas. Equípenlo con el Green Plate y el Blue Brooch.

Al principio el TimeDevourer va a usar muchos elementos de ataques verdes, los cuales van a ser absorbidos por el Green Plate. Más adelante va a empezar a usar elementos de varios colores, los más peligrosos son los azules, porque dejan Serge en estado azul quedando congelado durante unos turnos, para eso sirve el BlueBriooch. Si quieren evitar que lance azules, fíjense el patrón de lanzamiento que usa (es el mismo que cuando usaron el ChronoCross) y cuando sea el turno azul, láncenlo ustedes con lo que el TimeDevourer lo va a obviar.

DINO CRISIS 2

Por Marcelo Peñalver



Para todos aquellos que la estaban esperando les ofrecemos a continuación una guía estratégica con todo lo necesario para poder llegar al final de este fabuloso juego de Capcom. Al término de la misma encontrarán todos los mapas de los distintos niveles numerados según su misión, para que no se pierdan de ningún objeto de importancia durante el transcurso de la aventura.

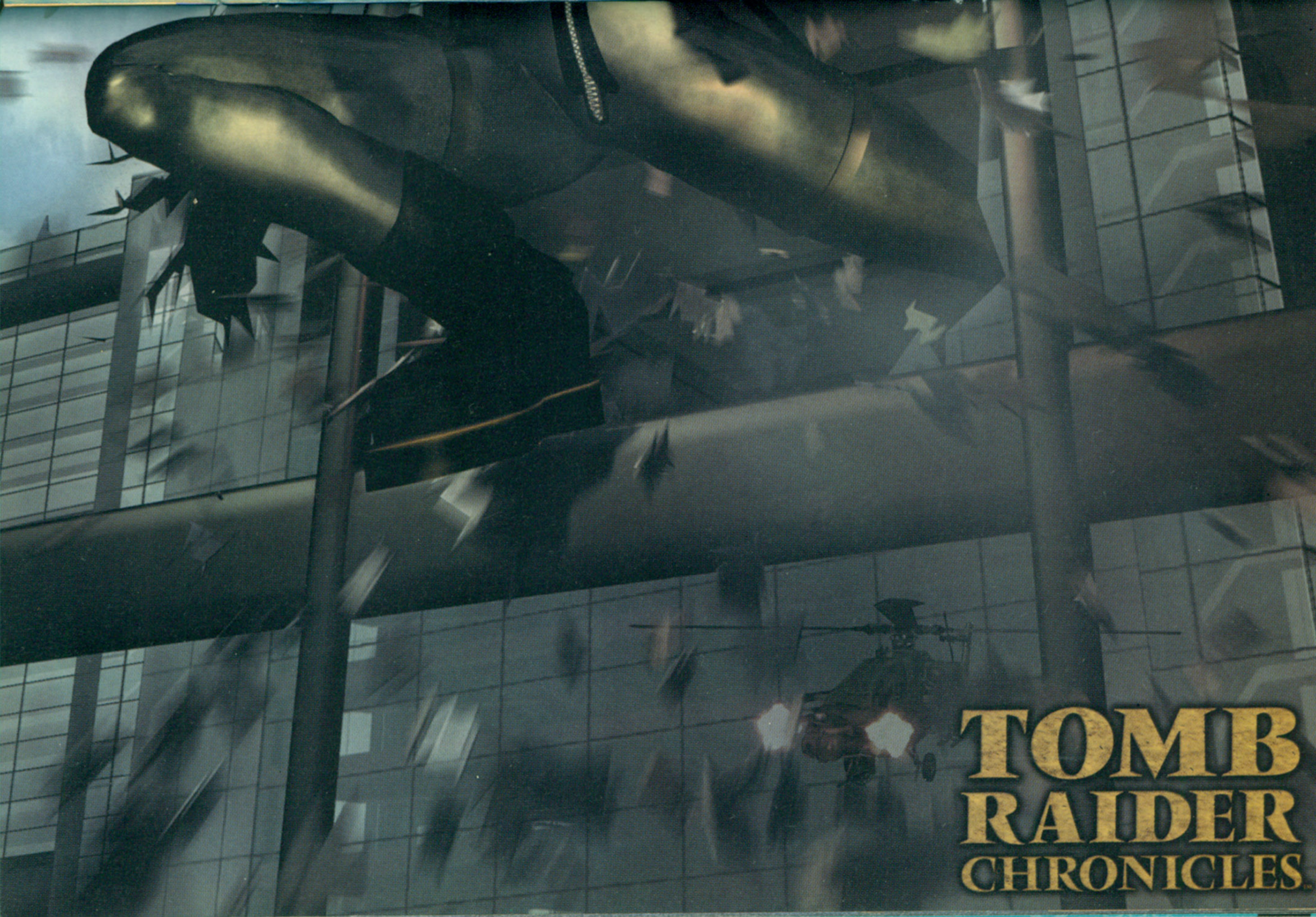
Las Armas

Nombre	Usuario	A	V	R	Daño	B-I	Precio	EP / B	Cart 1	Cart 2	Cart 3	Manos
Antitank Rifle	Dylan	9	3	7	1.600	50	38.000	20	20 / 8000	50 / 14000	100 / 24000	1
	Arma extremadamente ruidosa, usualmente montada en la torreta de un tanque. Sus poderosas balas pueden dañar hasta a dinosaurios de gran escala y se fragmentan al impactar, hiriendo a posibles enemigos cercanos. No se puede disparar en movimiento y es de lenta repetición.											
Aqua Grenade (Acuática)	Regina	7	3	1	2.100	20	20.000	50	10 / 4000	20 / 6000	50 / 12000	2
	Regina DEBE comprarla para completar la misión en 3rd Energy Reactor. El rango y la velocidad deja mucho que desear, pero un impacto a corta distancia puede ser devastador para cualquier criatura.											
Flame Launcher	Dylan	3	7	7	800	300	8.000	10	50 / 5000	100 / 8000	200 / 14000	2
	Indispensable para quemar las plantas en la primer misión, también es excelente su uso contra especies como Allosaurus y T-Rex. Aparte de hacer un gran daño, cualquier dino que caiga en sus llamas producirá un Counter Bonus. Quema combustible rápidamente.											
Handgun	Regina	2	8	3	400	200	-	5	50 / 2000	100 / 3000	200 / 5000	1
	Como en el juego original, es el equipamiento standard de Regina. Es un arma débil, pero para la primer parte del juego sirve. Conviene correr hacia el dino que esté en su mira, para evitar ser alcanzado por otro.											
Heavy Machinegun	Regina	6	9	4	600	300	35.000	3	200 / 6000	500 / 12000	1000 / 20000	1
	Armamento muy poderoso. Salvo contra contados enemigos, con uno o dos impactos suyos son suficientes para matar. Su elevado peso hace que Regina no pueda correr mientras la usa, por lo que en combate conviene soltar el botón R1 para moverse.											
Missile Pod	Regina	8	2	10	1.600x3	20	50.000	60	10 / 5000	20 / 8000	50 / 18000	2
	Dispara tres misiles autodirigidos que detonan cerca de su blanco, pudiendo impactar en dos o tres criaturas a la vez. Dada la naturaleza de las misiones de Regina, comprarlo no es muy necesario, pero su uso es divertido y digno de probar.											
Needlegun (Acuática)	Regina	3	7	3	600-400	Inf.	-	-	-	-	-	1
	Viene equipada en el Diving Suit. Aunque tiene municiones infinitas, dispara anillos de agujas poco poderosas y de corto alcance, por lo que no es recomendado su uso contra grandes especies. No se puede disparar mientras se camina o se usa el propulsor.											
Rocket Launcher	Dylan	10	2	1	3000	20	50.000	80	10 / 7000	20 / 12000	50 / 24000	2
	Dispara poderosos y efectivos misiles que explotan al impactar. La repetición de sus disparos es muy lenta, por lo que no es conveniente su uso ante más de un enemigo a la vez. Recomendado contra Giganotosaurus, T-Rex y Allosaurus.											
Shotgun	Dylan	3	7	7	600-200	100	-	10	50 / 2500	100 / 4000	200 / 7000	1
	Dylan comienza la misión con ella, que es un poco más poderosa que la Handgun de Regina. Se puede impactar a más de un enemigo a la vez, gracias a su onda expansiva cónica. Muy útil su uso contra Raptors. Se puede correr mientras se dispara.											
Solid Cannon	Dylan	7	6	5	1.500	50	18.000	25	20 / 5000	50 / 10000	100 / 15000	1
	Dylan puede comprarlo en el primer Save/Shop. Despacha un devastador shock eléctrico, pero su rango y velocidad no son buenos. Conviene usarlo contra especies grandes (T-Rex, Allosaurus, etc.) invulnerables al armamento regular.											
Submachine Guns (2)	Regina	2	9	8	300	1000	12.000	2	500 / 6000	1000/10000	2000/18000	2
	Aunque su poder de daño es bajo, el régimen de disparos es alto y se puede disparar a dos enemigos a la vez. Extremadamente útil contra Pterodáctilos y Raptors, solo es superada por la Heavy Machinegun. Se puede correr mientras se dispara.											

A = Ataque **V** = Velocidad **R** = Rango **B-I** = Balas iniciales **EP / B** = Extint Points requeridos para recargar el arma (Por Bala)
Cart # = Cantidad de balas / precio de los cargadores que mejoran la capacidad del arma
Manos = Cantidad de manos con las que se agarra (las que necesitan dos manos no permiten el uso de Sub-Weapons)



POWER GAME®
VIDEO GAMES & ELECTRONIC PRODUCTS
"PIONEROS EN VIDEO JUEGOS"
UNICAMENTE VENDEMOS POR MAYOR
LES DESEAMOS MUCHAS FELICIDADES PARA ESTAS FIESTAS
ACERCATE, TENEMOS MUCHO PARA OFRECERTE!
COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.
ENVIOS A TODO EL PAIS
WWW.POWERARGENTINA.COM
TE. (011) 4867-4277 • ESTACIONAMIENTO SIN CARGO
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO NAKI®
TODOS NUESTROS PRODUCTOS TIENEN UNA GARANTIA VALIDA DE 90 DIAS


TOMB
RAIDER
CHRONICLES


NEXT LEVEL
EXTRA


TOMB
RAIDER
CHRONICLES


NEXT LEVEL
EXTRA



Subweapons

Nombre	Usuario	A	V	R	Daño	B-I	Precio	EP / B	Cart 1	Cart 2	Cart 3	Manos
Chainmine	Dylan ó Reg.	6	7	5	1.500	20	12.000	20	10 / 2000	20 / 4000	50 / 6000	-
	Parecido al Mine Thrower de Resident Evil 3, pero mucho más útil. Dispara una línea de minas explosivas al piso, aturdiendo e hiriendo criaturas que caminen en cuatro patas, como la especie Inostrancevia. También destruye piedras u otros obstáculos medianos.											
Firewall	Regina ó Dyl.	3	7	9	100	30	5.000	10	20 / 2000	50 / 4000	100 / 6000	-
	Básicamente un lanzallamas, totalmente necesario en alguna parte del juego. Provee máxima protección contra enemigos de tamaño regular a pequeño. Aturde a sus victimas y provoca un Counter Bonus.											
Large Stuntgun	Regina	1	10	9	100	-	-	-	-	-	-	-
	Derriba los enemigos al piso, lo que nos da preciosos segundos para liquidarlos. Provoca cortocircuitos en puertas equipadas con sistemas de baja seguridad. El Power Battery Tool le provee mejor ataque y mayor daño.											
Machete	Dylan	1	10	9	100	-	-	-	-	-	-	-
	Además de sacar la hiedra de verjas y puertas, propina certeros cortes en la garganta de dinos, derribándolos. El Heavy Blade Tool mejora su fuerza de ataque y daño.											
Shockwave (Acuática)	Regina	0	4	5	0	Inf.	-	-	-	-	-	-
	Dispositivo montado en el brazo derecho del traje de buzo, deja inconsciente por quince segundos a cualquier criatura acuática.											

Son armas de corto alcance que pueden ser equipadas en adhesión a las principales. El mayor beneficio de esta clase de armamento es su capacidad para incapacitar dinosaurios que se encuentren peligrosamente cerca.

Accesorios

Nombre	Usuario	Precio	Caracteristicas
E.P.S. Gold Card	Dylan ó Regina	40.000	Duplica todos los puntos recibidos
E.P.S Silver Card	Dylan ó Regina	20.000	Alarga el tiempo que los puntos aparecen en la pantalla, facilitando aumentar los Combos
Heavy Blade	Dylan	15.000	Lleva el poder de ataque del machete a 5 y el daño a 400. La hoja es de plata.
Inner Suit	Dylan ó Regina	20.000	Se usa debajo de la armadura presente y detiene las perdidas de sangre. Ataques severos igualmente pueden bajar mucho la vitalidad. El precio de compra provee Inner suits para Regina y Dylan.
Light-Weight Armor	Dylan ó Regina	35.000	Se usa sobre la armadura presente y esta compuesta de placas cerámicas que incrementan la resistencia a mordidas y rasguños. Ideal comprarla antes de la batalla contra el T-Rex (Misión 11).
Power Battery	Regina	15.000	Mejora el poder de ataque y daño de la Stungun , llevándolos a 50 y 400 respectivamente. Convierte el color de la hoja a rojo.



Llaves y tarjetas

Nombre	Donde se encuentra	Uso
3rd Energy Disk	Puede ser recuperado de la computadora presente en el Lower Control Room del Missile Silo.	Contiene toda la data sobre 3rd Energy y el experimento. ¡Misión Cumplida!
3rd Energy Facility Keycard	Luego de examinar la cascada en la jungla, seguir la hoja que sale de la misma y se detiene cerca de esta tarjeta (Solo después de haber encontrado el Soldier's Papers).	Permite acceder al 3rd Energy Facility (Obvio, ¿no?)
City Keycard	Cerca del cadáver que se encuentra detrás de los obturadores de circulación de agua.	Abre el camino de acceso al área de puertas de la ciudad.
Diving Suit	Dentro de una cámara sellada, cerca de la plataforma de carga del 3rd Energy Facility.	¡Permite vivir una gran aventura bajo el agua!
Gas Mask	En las afueras de Edwards City, en la carretera.	Protege de los gases venenosos presentes en la ruta al Missile Silo.
Key For The Box	En el escritorio cercano a la puerta del Control Room, en el 3rd Energy Facility.	Abre la caja que está en el bote anclado cerca del Control Room, donde está el archivo que contiene el Elevator Security Code.
Key Plate	En la enfermería de la Militar Facility, sobre la camilla.	Abre el panel del Military Facility Storage Room que contiene la Research Facility Keycard.
Living Quarters Key	Cerca del cadáver que está detrás del 'Robson's Store', en Edwards City.	Abre la puerta para entrar living quarters area en Edwards City, donde se desarrollarán las batallas con el tanque y el T-Rex.
Mechanic's ID Card	En el bolsillo de la camisa del mecánico muerto, que se encuentra en el 3rd Energy Facility's space deck.	Permite ingresar el código para abrir el acceso al 3rd Energy Reactor.
Plug	Al lado del cadáver del buzo, en la parte superior del Underwater Transport Passegeway.	Al insertarlo en el panel controlador de la circulación del agua abre los obturadores, permitiendo acceder al 3rd Energy Reactor Room.
Research Facility Keycard	Dentro del panel que se abre con la Key Plate, en el Military Facility Storage Room.	Permite el ingreso a la Research Facility.
Signal Gun	Dylan se la dará a Regina al comenzar el evento de la pistola de señales.	Se usa para marcar dónde debe disparar el cañón de la torreta.
Starter Battery	En el piso del Preservation Room, en la Research Facility.	Permite reparar el Patrol Ship.

Botiquines

Nombre	Precio	Uso
Hemostat	100	Detiene la pérdida de sangre pero no recupera energía.
Med Pak S	300	Solamente recupera un poco de energía.
Med Pak M	800	Recupera toda la energía pero no detiene la pérdida de sangre.
Med pak L	1.000	Recupera completamente la energía y detiene el sangrado.
Resuscitation Pak	3.000	Devuelve la vida (permite continuar el juego) con la energía completa.



Dinosaurios

Nombre	Altura	Longitud	H.P.	E.P.	Counter Bonus	No Damage Bonus	Mejor Arma
Allosaurus	3 m	8,5 m	5.000	5.000	800	5.000	Flame launcher Solid Cannon
	Provistos de una cabeza muy dura y gran velocidad. Cuando están casi muertos se vuelven todavía más fuertes. La mejor manera de eliminarlos es dispararles desde un lateral al estómago o usar un lanzallamas.						
Compsognathus	0,5 m	1,2 m	-	-	-	-	-
	En realidad no hay que tener cuidado de ellos porque se alimentan básicamente de insectos y no son agresivos.						
Giganotosaurus	+7 m	+20 m	30.000	15.000	1.000	15.000	Missiles y, principal-mente, satélites
	El más resistente y poderoso de todos los dinosaurios. No existen tácticas efectivas contra él, solo hay que usar el mejor armamento disponible para tratar de disminuir su enorme cantidad de energía.						
Inostrancevia	1,2 m	3,7 m	2.300	600	400	5-9 = 6.000 / 10 ó + = 12.000	Chain Mine
	Ningún arma regular logra herir realmente su dura estructura. Su mandíbula también es muy dura, así que evitá comprobarlo. Cuando atacan se paran en sus patas posteriores, siendo posible dispararles al estómago, su punto débil.						
Mossasaurus	0,8 m	6 m	1.400	600	200	-	Aqua Grenade Shockwave
	Lo mejor contra este pariente lejano del tiburón es usar la Shockwave, especialmente cuando son varios. Les gusta esconderse en lugares pequeños, así que cuidado con los agujeros y aberturas en las paredes.						
Oviraptor	1,3 m	2,5 m	400 1.000	100	30	5-9 = 2.000 / 10 ó + = 6.000	Solid Cannon Flame Launcher Shotgun
	No deberías parar de moverte mientras peleas con ellos. Escupen veneno y pegan patadas voladoras. Corretean y atacan en grupo, y son una verdadera peste. Es preferible usar un arma cuyo impacto los haga retroceder.						
Plesiosaurus	3 m	17 m	10.000	10.000	50 Cuello 300 Cuerpo	-	Shockwave
	Rey del mar, cuando te ataque lo más recomendable es dispararles apuntando a su cabeza. Bajo el agua lo único que realmente los lastima es la artillería explosiva.						
Ultra Raptor	1,8 m	4,8 m	4.000	7.000	50	-	Flame Launcher Heavy Machine Gun Firewall - Chain Mine
	Pueden aparecer una vez que se alcanzan 20 Combos. Son tan rápidos como los Velociraptors pero con el poder y H.P. de un Allosaurus.						
Pteranodon	6 m	3 m	1.200 300	200	50	5-9 = 3000 / 10 ó + =7.000	Missiles Heavy Machine Gun
	Vuelan más rápido de lo que parece y es realmente difícil acertarles en el aire. Además de descender y atacarte, también te levantan por el aire y te dejan caer al suelo.						
T-Rex	4,8 m	14,5 m	10.000	1.000	500	Imposible	Municiones de tanque
	El T-Rex no tiene puntos débiles. Implacable, una vez que visualiza a su presa no para de perseguirla hasta alcanzarla. Ataca con sus dientes, cabeza y rugidos.						
Triceratops	3 m	8,5 m	5.000	5.000	150	-	Anti-Tank Machine Gun
	Lo único efectivo contra estos furiosos e imparables dinos son las armas pesadas, preferentemente apuntadas a su nariz, y mantenerse lo más lejos posible.						

Dino-cosas a tener en cuenta antes de jugar



Esta guía está elaborada basándose en el nivel de dificultad 'Normal'. Las diferencias más importantes jugándolo en 'Hard' son:

- Los dinos son increíblemente fuertes, muy difíciles de matar
- Los personajes mueren generalmente a los dos o tres ataques recibidos
- Solo es posible transportar hasta cinco elementos de curación a la vez
- Éstos se consiguen solamente comprándolos
- Todo cuesta el doble de E.P.
- Dylan empieza con 100 balas de Shotgun (En vez de las 150 del 'Normal')
- Tiempo de Combo disminuído.

Los dinosaurios continuarán apareciendo solo hasta que el 'stock' del área se acabe. Lo malo es que hay más stock que en un hipermercado.

Salvar el juego, comprar municiones, artículos de curación, armas, etc; solo es posible en unas computadoras denominadas Extinct Point Service o Save/Shop, para los amigos.

En los Save/Shop todo se cobra en Extint Points (EP) salvo grabar la partida que es gratis, por eso debes juntar la mayor cantidad posible. Se consiguen básicamente matando dinosaurios: mientras más largos, rápidos y duros sean, más puntos se ganan. Por otra parte, algunos dinos de una misma especie vienen en diferentes tipos, lo que significa que varía su capacidad y fuerza. Aunque algunos son más duros de matar que otros, solo se obtiene la misma cantidad de EP al eliminarlos.

Ya que nada es barato en los Save/Shop, es altamente recomendable intentar generar EP extras de las siguientes maneras:

1-Combos: Al neutralizar un dinosaurio, al tope de la pantalla aparece la cantidad de EP recibidos, la que desaparece tras unos instantes. Al matar otro dino mientras todavía esté presente la puntuación se produce un Combo, lo que aumentará un 20% el monto a recibir. También es posible producir Combos múltiples, al continuar eliminando dinos sin que la puntuación previa desaparezca, y sin ser golpeado o herido por uno de ellos.

2-Counters: Se logra un Counters bonus cuando se repele el ataque de un dino. El beneficio varía entre 30 y 1000 puntos dependiendo de la clase de enemigo y es muy fácil producirlo intencionalmente: solo hay que esperar para disparar en el instante justo en que el enemigo nos ataque (Generalmente mediante un salto). Hiriendo dinos con subweapons de defensa como el Firewall también se logra un Counters bonus. Típicamente los Counters producen un 50% más del daño que el arma usada puede conseguir.



3-No Damage: Al dejar un área habiendo enfrentado varios dinos sin recibir daños se consigue este bonus adicional, que consiste en una cantidad de EP por cada tipo de dino que apareció. Además, si lograr ir de área en área ilesos, se acumulan los EP extra. Algunas clases de dinos son más valiosas que otras en este aspecto, como los Plesiosauruses y Pteranodons, que producen una gran puntuación.



Dino Ranking

Después del desenlace, cuando los créditos terminan, aparece el Ranking de tu partida, donde se te informa el tiempo que tardaste en completar el juego, la cantidad total de EP conseguidos, el número de Dino Files encontrados y tu clasificación final expresada en una letra. Dicha clasificación depende enteramente de cuánto tiempo tardaste en llevar a cabo la misión. Vale aclarar que aparte del tiempo normal de juego también se tiene en cuenta el transcurrido en las pantallas de inventario y en las películas proyectadas de los eventos, por lo que se puede reducir en gran medida entrando y saliendo rápidamente de los Save/Shop, tardando lo menos posible equipando armas y adelantando todas las escenas durante el juego. Para conseguir la clasificación tope (S) hay que terminar el juego en dos horas o menos.

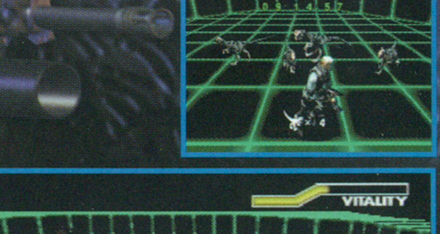
Dino Files

Consiguiendo los once Dino-Files del juego, al terminarlo se obtiene la E.P.S. Platinun Card. Esta tarjeta aparecerá en el inventario al reiniciar la misión y proveerá municiones infinitas a todas las armas, dejando gastar los EP en algo que no se pudo comprar en la misión original.

Extracrisis

Al completar la misión se agrega un subjuego llamado Extracrisis. Se puede jugar en dos modalidades, 'Dino Coliseum' o 'Dino Duel'. En Dino Coliseum un solo jugador puede elegir un personaje para enfrentar a varias manadas de dinos. Dino Duel proporciona batallas cara a cara entre dos jugadores y dos dinosaurios.

Para usar un personaje o dinosaurio en Extracrisis es necesario haberlo comprado previamente con los EP conseguidos durante el juego regular (sus precios van desde los 100 a 250 mil), salvo Regina y Dylan que están disponibles desde que el subjuego es habilitado. Cada personaje está equipado con un arma especial, y cada dino tiene un completo set de movimientos especiales para atacar.







Mision 1: Los dos sobrevivientes
Dylan - Dificultad ☆

- Ir al Save/Shop.
- Agarrar la Dino File (Velociraptor).
- Ingresar a la Militar Facility, conseguir la Key Plate que está cerca del Save/Shop.
- Conseguir el Dino File (Tyrannosaurus Rex).
- Usar la Key Plate en el panel de control rojo, (en el cuarto próximo al T-rex) para conseguir la Research Facility Keycard.



Mision 2: Primer contacto
Regina - Dificultad ☆

- Agarrar la Dino File (Allosaurus).
- Ir al sur, hacia la Research Facility.
- Entrar al Save/Shop y comprar el Flame Launcher, o el Fire Wall si tenés pocos VP.
- Quemar las plantas que están al norte.
- Volver al Military Facility.
- Encontrarse con Dylan y agarrar la Key Plate.
- Entrar al Control Room y cambiar la Key Plate por la Key Plate azul.
- Liberar a Dylan con la Key Plate azul.



Mision 3: La búsqueda comienza
Dylan - Dificultad ☆☆

- Grabar la partida en el Save/Shop del bote y salir.
- Ir hacia la Research Facility.
- Usar el machete para acceder a la puerta.
- De los cuatro agujeros de ventilación, dejar sólo abierto el de la punta nordeste del laboratorio.
- Usar la Research Facility Keycard en la puerta cerrada. Cuando el pequeño lagarto la robe, cerrar el agujero y hacer que el lagarto entre en la jaula para que la devuelva.
- Agarrar el Dino File (Compsognathus) de la jaula.
- Destrabar la puerta con la Research Facility Keycard.
- Agarrar la Starter Battery.
- Volver al bote.

Evento: Batalla Naval
Dylan y Regina

Dylan y Regina se enfrentan a Plesiosauruses y Pteranodons a bordo del bote. Principalmente preocupate de los primeros, ya que son mucho más peligrosos, y siempre intentá darles en la cabeza (su punto débil), porque los impactos en el cuello no producen mucho daño. Esta misión es una muy buena oportunidad de producir Combos masivos y obtener toneladas de EP.

Mision 4: Explorando la 3rd Energy Facility
Regina - Dificultad ☆☆☆



- Agarrar el Dino File (Pteranodon) que está cerca del camión.
- Volver al bote y de ahí a la cascada que está en la jungla.
- Revisar la base, seguir la hoja que sale y agarrar la 3rd Energy Keycard.



• Volver a la 3rd Energy Facility y usar la 3rd Energy Keycard en la puerta del muelle.
• Entrar en el Save/Shop y tomar la Key for the box del panel de control.
• Agarrar el Dino File (Mosasaurus) que está escondido en el Small communication device, en el Save/Shop.
• Revisar el cadáver para sacarle la Mechanic's ID Card.
• Ir al bote que está afuera y usar la Key for the box en el panel de control para que te brinde un código (Es aleatorio).
• Usar la Mechanic's Keycard y escribir el código en el ascensor que está arriba, en el Control Room.
• Devolver la energía pegándole a las luces para que cambien a rojo con la Large Stungun.
• Recoger el Diving Suit del otro extremo de la habitación.
• Activar el panel de control de abajo para sumergirse.

Mision 5: Bajo el agua
Regina - Dificultad ☆☆☆

• Comprar Aquagrenades en el Save/Shop y usarlas contra la columna agrietada que está en la parte superior del Cooling Water Circulation Chamber.



• Activar la terminal de energía del pequeño elevador.
• Agarrar el Plug que está cerca del cadáver del mecánico y volver al Save/Shop.
• Usar el Plug en la consola y entrar por la persiana que se abre en el piso de arriba.
• Revisar el cadáver para obtener la City Keycard.
• Agarrar el Dino File (Plesiosaurus).
• Bajar por el ascensor y pelear con el 'Boss'.
• Tras matarlo, subir por las plataformas hasta la nueva puerta y activar el elevador.
• Encontrarse con Dylan.

Mision 6: Llegar a Edward City
Dylan - Dificultad ☆☆☆

• Recargar municiones en el Save/Shop cercano, comprar la Chainmine, Antitank Rifle y si los puntos lo permiten la Lightweight Armor.
• Agarrar el Dino File (Inostrancevia).
• Destruir la roca que bloquea el camino con la Chainmine.
• Usar las marcas amarillentas para guiarte por el camino correcto.
• Entrar al Save/Shop, recargar armas y salvar el juego.



Evento: La Pistola de señales
Dylan y Regina

Disparar con la pistola de señales hacia el objetivo (Puede ser un dino o cualquier objeto) a eliminar por el personaje que no estemos controlando
Agarrar el Dino File (Triceratops) en el área del Save/Shop.





Evento: La caza de los Triceratops Dylan y Regina

Destruir a los dinosaurios que se acercan al vehículo con la artillería pesada del Jeep.



Mision 7: Edward City Dylan - Dificultad ☆☆☆

• Conseguir el Dino File (Oviraptor) del jeep y entrar al Save/Shop.
• Agarrar la Living quarters key del Robson's Store, y usarla en la puerta cerrada.
• Manejar el tanque a toda velocidad hasta la otra punta de la región, disparando hacia atrás con la torreta al T-Rex.
• Agarrar la Gas Mask.
• Usar la Patrol Ship para volver a la Jungle.

Mision 7: El tramo final Regina - Dificultad ☆☆☆

• Ir hacia el sur, a la zona de gas venenoso.
• Bajar por la escalerilla y entrar al silo.
• Descender por el set de escaleras y usar la computadora para obtener el 3rd Energy Data Disc.
• Agarrar el Dino File (Giganotosaurus) del cuarto.
• Matar al Giganotosaurus abriendo las válvulas de gas metano y disparando el lanzallamas. Alternar entre las dos válvulas para lograrlo.
• Llegar por la pasarela metálica al panel de control, que activa el puente.
• Cruzar el puente y subir por el elevador. Operar la terminal de control para descubrir la ojiva oculta. Desactivar la ojiva.
• Grabar la partida en el Save/Shop y recargar las armas.
• Abandonar el cuarto, bajar la escalera y salir del área.
• Ir al Patrol Ship para reencontrarse con Dylan y David.

Evento: Abrir la compuerta de agua Dylan, Regina y David

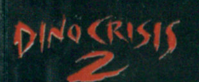
Defender a David mientras abre la compuerta (Usar el arma para mantener a los dinosaurios lejos de él).

Mision 9: Seguir a la mujer misteriosa Dylan - Dificultad ☆☆☆

• Defender a la joven mujer, asegurándote que no muera para que te abra el paso.
• Cuando la mujer se separe, seguirla hasta una plataforma y chocar con unos láser ocultos.
• Desactivar las cuatro torres e ir a la plataforma central otra vez.
• Examinar el panel de control y desactivar los lásers.

Mision 10: Con una pequeña ayuda Dylan - Dificultad ☆☆☆☆

• Llegar al último Save/Shop del juego. Recargar las armas, comprar el Rocket launcher si todavia no lo tenés. ¡Grabar la partida!
• Descender por las escaleras para reencontrar a la mujer.
• Pelear contra el Giganotosaurus usando el Rocket Launcher. Para no morir hay que escapar corriendo de él, y activar los tres paneles de control para contactarse con el satélite.
• Volver al primer panel que activaste y presionar el botón X para que el satélite acabe con él.
• Salir por la compuerta que se abre para admirar la fabulosa y shockeante conclusión de DINO CRISIS 2.


DINO CRISIS
2

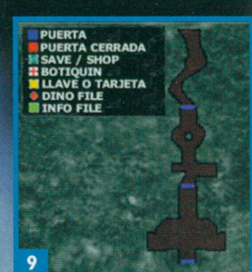
Los Mapas


3
PATROL SHIP
RESEARCH FACILITY
PUERTA
PUERTA CERRADA
SAVE / SHOP
BOTIQUIN
LLAVE O TARJETA
DINO FILE
INFO FILE


5
PUERTA
PUERTA CERRADA
SAVE / SHOP
BOTIQUIN
LLAVE O TARJETA
DINO FILE
INFO FILE


8
PATROL SHIP
PUERTA
PUERTA CERRADA
SAVE / SHOP
BOTIQUIN
LLAVE O TARJETA
DINO FILE
INFO FILE


MILITARY FACILITY
PUERTA
PUERTA CERRADA
SAVE / SHOP
BOTIQUIN
LLAVE O TARJETA
DINO FILE
INFO FILE
1


PUERTA
PUERTA CERRADA
SAVE / SHOP
BOTIQUIN
LLAVE O TARJETA
DINO FILE
INFO FILE
9


PATROL SHIP
PUERTA
PUERTA CERRADA
SAVE / SHOP
BOTIQUIN
LLAVE O TARJETA
DINO FILE
INFO FILE
4


7
PUERTA
PUERTA CERRADA
SAVE / SHOP
BOTIQUIN
LLAVE O TARJETA
DINO FILE
INFO FILE


PUERTA
PUERTA CERRADA
SAVE / SHOP
BOTIQUIN
LLAVE O TARJETA
DINO FILE
INFO FILE
10


PUERTA
PUERTA CERRADA
SAVE / SHOP
BOTIQUIN
LLAVE O TARJETA
DINO FILE
INFO FILE
PATROL SHIP
6


MILITARY FACILITY
PATROL SHIP
RESEARCH FACILITY
PUERTA
PUERTA CERRADA
SAVE / SHOP
BOTIQUIN
LLAVE O TARJETA
DINO FILE
INFO FILE
2

VAMPIRE HUNTER

Por Marcelo Peñalver

Esta es la solución completa para una de las más tenebrosas aventuras de vampiros chupasangre. Antes de empezar a jugar, conviene ir a Misa, equiparse adecuadamente con estacas de madera, ajo, rosas, espejos y crucifijos, y por supuesto una PlayStation.

Comenzamos en el CLUB LEAGAN, del que debemos salir antes de que sea sellado. Cuando tomes control de Keith, matá los dos vampiros que están enfrente tuyo (si querés usá la White Water para volverlos a la normalidad), subí por la escalera y doblá a la derecha. Al atravesar la puerta verás el cadáver del otro guardaespaldas. Continuá por el pasillo hasta que alcances las escaleras que conducen a CLARICE. Al tope de las mismas, Keith automáticamente vuelve a la normalidad a un vampiro. Matá a los restantes y agarrá las municiones, un Drink y el Keno Ticket y comprá el mapa en la máquina. Dirigite al pequeño cuarto que está detrás de la máquina y abrí la caja fuerte alineando las luces rojas horizontalmente en el centro (todas las cajas se abren del mismo modo). Dentro de ella se encuentra la Susie ID Card. Tomala y dirigite a CHERYL.



Controles:

Pad direccional: moverse en la dirección deseada
Triángulo: cambiar la STAN-1 A por la última arma usada, o viceversa.
Cuadrado: Disparar / Confirmar
X: Correr / Cancelar
Círculo: Disparar / Confirmar
Start: Acceder al menú de objetos.
Select: Acceder al menú de opciones.
R1: Apuntar arma
L2: Recargar arma
R2: Acceder al mapa del área actual

Asegurate de agarrar el Keno File y las Dart A del cuarto y entrá a la habitación del costado para conseguir otro File y la Cheryl ID Card de la caja de seguridad. Bajá por las escaleras opuestas a las que usaste para entrar y llegá al final del pasillo, donde está la Nancy ID Card. Ahora tenés que ir a NANCY, atravesando Cheryl y Clarice para llegar.

Encargate de los vampiros y encontrá una Bottle, un File, un cargador para la 9mm y Dart A. Usá tus Alice y Susie Cards para abrir las puertas que dicen Alice y Nancy. Asegurate de haber destrabado las dos puertas y entrá por la que dice Alice. Atravesá el pasillo siguiendo por cualquiera de los dos caminos, ya que ambos te llevarán hacia el Alice room.

En un balcón te encontrás con Misato Hayakawa. Después que Keith hable con ella, explorá el lugar. En el cuarto de atrás de este balcón encontrarás Dart A ammo, y la Show Stage Key, en la parte principal Dart A y un Drink, y en la caja fuerte del pequeño

PIRES

D O W N

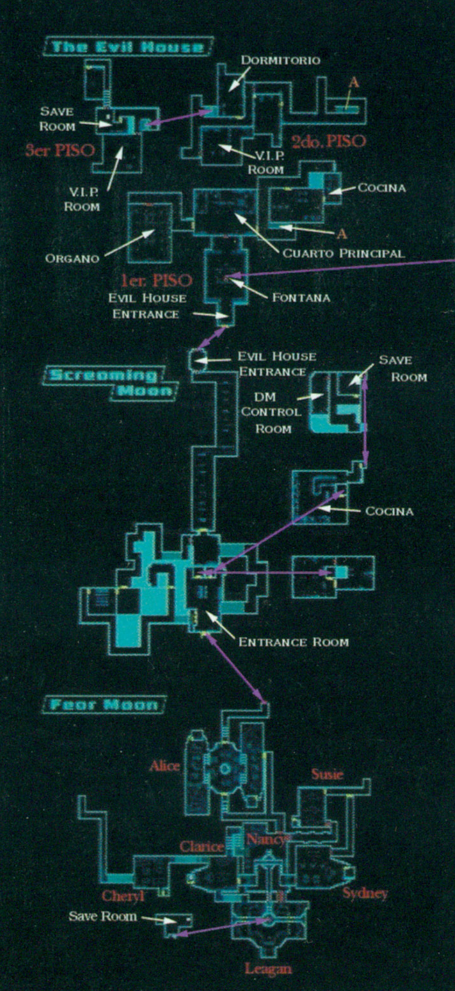


cuarto detrás del otro balcón podés conseguir 9mm ammo y la Handgun en la caja de seguridad. Abandoná Alice y volvé a NANCY. Desde ahí subí por la escalera hasta la plataforma del medio de la habitación y usá la Show Stage key para abrir la puerta.

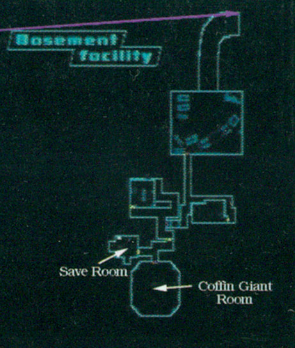
Seguí por el camino y subí por la escalerilla que lleva al escenario, andá hacia la derecha por la pasarela y levantá la Leagan ID Card del piso. Al volver tenés que matar una criatura gigantesca con la handgun. Luego bajá por la escalerilla, atravesá la puerta para volver a NANCY y usá la Leagan ID Card para abrir la Leagan door.

Al entrar encontrarás Dart A ammo. Eliminá los vampiros que están debajo del escenario y accedé a los ojos resplandecientes de la estatua para restablecerle la energía al elevador. Volvé a NANCY, subí las escaleras del medio de la habitación, y subí al escenario. Usá el elevador para llegar al cuarto de abajo, donde encontrarás 9mm ammo, la M37SS, un File y el Video Tape II. En el cuarto de atrás una computadora se distingue de las otras por su brillo. Accedé a ella e insertá la Leagan, Susie y Cheryl ID Cards (ojo, una vez que las usás acá no las podés recuperar, por lo que estate seguro de haber destrabado todas las puertas necesarias). Ingresá 'm' como código, lo que abrirá la puerta que conduce a Screaming Moon. Volvé a ALICE, entrá en una de las puertas de la planta baja y atravesá el pasillo para llegar a SCREAMING MOON.

En el primer cuarto hallarás dos Dart A ammo, un 9mm ammo y una máquina de mapas. Conseguí el mapa y entrá en el ascensor de la izquierda, pero antes que lo puedas hacer, Misato aparece y sube junto a Keith.. El hombre de negro hablará contigo y desaparecerá. Revisá el cuarto hasta encontrar 12-gauge bullets, la Attraction Key y el Video Tape VII. Bajá por el ascensor hasta el Entrance room y subí por las escaleras. Al llegar al segundo piso tendrás que enfrentarte a algunos vampiros, y luego dirigite al cuarto siguiente, donde hay más vampiros, Dart A ammo, un



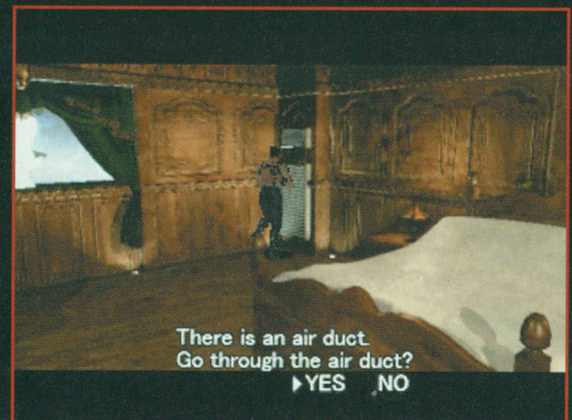
Drink y un File. Usá la Atracction Key para abrir cualquiera de las dos puertas en el lado opuesto de la habitación y continuá por el corredor hasta llegar a las computadoras, donde enfrentarás a un lobo por primera vez. Matalo y continuá hacia la habitación siguiente, donde hay otro vampiro esperando. Entrá por la puerta de la derecha de Keith, matá los vampiros y corré alrededor de las sillas hacia la puerta. En el próximo vestíbulo hay lobos. Seguí tu camino hasta alcanzar las escaleras, pero antes de bajar, andá hacia la izquierda y entrá al pequeño cuarto. Agarrá Dart-b ammo, Shotgun ammo, un Drink y la Museum Key. Salí del cuarto y bajá por la escalera. Entrá en el ascensor de la izquierda (donde te habías encontrado con Misato) y usá la Museum Key en la puerta cerrada. Acá volvés a ver a Misato, y una vez que termine de chillar, agarrá un Drink y la Desert Moon Control Key. Salí y bajá por el ascensor. Una vez que estés en el piso inferior, tomá el ascensor de la derecha. Matá los vampiros y recolectá la Bottle, el Food , Dart A ammo y 9mm ammo. Recorré el perímetro de la habitación hasta llegar al Save Room. En él encontrarás 9mm ammo, Shotgun ammo y un Drink. También hay un televisor, en el que tenés que insertar los dos Video Tapes que encontraste para obtener dos fotografías. Salí del Save Room por la puerta gris hacia el pequeño pasillo adyacente, donde hay dos Mantises. Matalos y luego gira a la derecha para llegar al DM Control Room. En este cuarto encontrarás la Evil House Key, 9mm ammo, 223 bullets y un File. Accedé a las pantallas brillantes de las computadoras para recibir el Disk A y B. Salí del DM Control Room, pasá el Save Room, bajá por el ascensor de la cocina y subí por las escaleras del Entrance Room. Caminá por el pasillo y entrá en la primera puerta abierta que encuentres. Abrí la doble puerta azul y deslizate por las cintas hasta la Evil House Entrance. En ella recogé la Spear Key del piso y volvé a Screaming Moon. En el pasillo donde están las computadoras, donde ahora hay luz, van a haber dos computadoras brillando. Encendelas y andá al Entrance Room para subir por el ascensor de la izquierda. En este cuarto hay un libro dentro de una caja de vidrio, abrila y agarralo. Detrás se encuentra el ahora abierto panel de control. Insertá la Card Disk A en la máquina y entrá 'SUN' como código. Esto transformará la Card Disk A en Card Disk C. Andá al cuarto adyacente y accedé a la computadora que está debajo de la gran maqueta de la luna. Insertá la Card Disk B y escribí 'Mon' como clave. Lo que cambiará la Tarjeta a Card Disk D. Bajá por el ascensor y subí por el de la derecha, pasá el Save Room y entrá en el DM Control Room. Entrá las Card Disk C y D en la máquina que te había dado las A y B, lo que abrirá la Susie Door en Fear Moon. Volvé al primer piso y abandoná Screaming Moon, pero antes que lo logres, el hombre de negro te detiene



Principales enemigos:

Vampiros: Los enemigos principales del juego. Te atacan a mordiscones. Lo mejor contra ellos es usar la Stun Gun para detenerlos y poder derramar White Water para volverlos humanos.
Giant Mantis: El primer 'Boss' que enfrentarás. Unos pocos impactos de Magnun te librarán de sus burbujas tóxicas. Siempre movete y mantenete alejado de él al pelear.
Amphibious Creatures: Vistos por primera vez en Evil House. Estos bichos se arrastran por el piso, por lo que es conveniente darles con el Shotgun o Assault Rifle, ya que para cuando entren en el rango de la Magnun (por ejemplo) puede ser demasiado tarde.
Bugs: No es tan frecuente encontrarse con ellos a comparación de los Vampires, pero están presentes en una buena porción del juego. Primeramente los verás sobre la pasarela del casino. Con la Shotgun podrás demorarlos considerablemente y herir a varios a la vez.
Murciélago Gigante: Este monstruo con alas es muy escurridizo, ya que con frecuencia se escapa volando muy rápido. La Magnun lo quita del camino muy efectivamente, pero de todas maneras es recomendable huir como un cobarde al enfrentar a más de uno a la vez.
Children: Estas bestias petisas y descoloridas se encuentran en La Luna Dam (el dique). Muerden, patean y son bastante molestas, ya que por tener la mitad de nuestro tamaño es difícil acertarles, son rápidos y pueden atacar en grupos.
Viruses: A esta criatura alta, color púrpura, muy deformada y con dos tentáculos la conocerás en un pasillo de Fear Moon, saliendo de un desagüe. Ataca principalmente escupiendo unas burbujas tóxicas muy molestas, pero unos tiros de Magnun bastan para eliminar a esta alimaña.
Mutantes: Se encuentran en el Underground Lab. Son altos, lentos y poco peligrosos ya que sólo atacan cuando están muy cerca. La Shotgun los elimina fácilmente, pero al caminar tan despacio se pueden matar con la Handgun antes que lleguen a acercarse.
Witches (Brujas): Son realmente peligrosas y tienen varios ataques poderosos como bolas de energía y triángulos explosivos, por lo que asegurate de tener varios Drink y Food encima, y de dispararles con la Magnun (preferentemente) cuando se preparen a atacarte, ya que es el único momento en que se quedan quietas y es posible acertarles. Mantenete siempre en movimiento durante la batalla y esquivá sus ataques a cualquier costo.
Gells: El monstruo final. Solo tendrás que enfrentarlo si no podés vencer a las brujas (la segunda vez que las encuentres) antes de que se acabe el tiempo. Mayormente ataca arrojando rayos de luz, tirando devastadoras bolas mágicas del cielo y arañándote cuando estés al alcance de sus poderosos garras. La mejor arma contra él es la Magnun (¡cuándo no!), pero si no tenés municiones para ellas probá con el Assault Rifle. La mejor estrategia ante un ataque suyo es esperar un instante y correr, ya que los rayos y bolas mágicas caerán donde te habías quedado esperando y no encima tuyo, aunque a veces son realmente inevitables. Mantenete siempre lejos de él y disparale solo cuando encuentres el hueco. Ah, me olvidaba... ¡Llevá todos los Food y Drink que tengas!

otra vez. Cuando se vaya, andá a Fear Moon. En el pasillo que lleva a Alice hay vampiros, al igual que en el que está antes de llegar a Nancy. En Nancy, dos murciélagos gigantes te rodearán. Matalos o esquivalos y entrá en Susie (la puerta que dice Nancy). Al llegar al Susie Room, agarrá .223 ammo, un Drink, 12-gauge bullets, la Sidney ID Card y el Rifle AR15A3. Insertá la Spear Key en la cerradura para abrir los dos cuadros que están en la habitación. Entrá al cuarto de atrás y agarrá el Food y Dart A ammo. Dirigite por los pasillos a Sydney, donde encontrarás dos .223 bullets, 9mm ammo, un File y la Keno Machine (detrás de la barra). Insertá tu Keno Ticket y entrá los números 42, 25 y 56. Esto devolverá la energía a un armario del cuarto trasero, donde encontrarás Dart A ammo y, dentro del armario, pedazos de los naipes 4 y 9. Volvé a Susie, pero en el camino tendrás que enfrentar un Viruses que emerge de un desagüe, y luego a otros dos. Al llegar a Susie, poné el pedazo del naipe 4 con el 10 de la pared y recibirás la Red Clock Hand. Poné el trozo del naipe 9 con el 3 de la pared para recibir la Blue Clock Hand. Cuando tengas estos dos elementos, andá a Screaming Moon, matando los Vampiros que se te cruzan en el camino y al llegar al Entrance Room. Continuá con la matanza hasta llegar al Evil House Entrance y colocá la Red Clock Hand en el reloj rojo; seleccioná 2 y 7. Después usá la Blue Clock Hand y elegí 7 y 5. Esto abrirá la puerta hacia Evil House. Entrá al Courtyard y accedé al frente de la fuente y agarrá el Panel 1, para destrabar la puerta hacia el Main Room. Entrá al mismo e inmediatamente andá hacia las dos antorchas a cada lado de la entrada para iluminar la habitación. Encontrá la Dart B ammo, 12-



Gauge bullets, .223 bullets y la máquina de mapas. Andá hacia la derecha de la entrada y matá al vampiro. No subas por las escaleras todavía, seguí por el pasillo y entrá en la cocina, donde hallarás .223 ammo, Dart B ammo, 12-Gauge bullets, un Drink, una Bottle y la Music Score for Organ. Ahora si, subí las escaleras, enfrentá a los vampiros arriba y en el camino hasta llegar al dormitorio, donde hay otro vampiro, una Bottle y un .223 bullets. Entrá en el conducto de aire que está en una esquina de la habitación para llegar al cuarto adyacente. En este dormitorio hay más vampiros y 9mm ammo. Salí, y en el pasillo encontrarás un Drink y Dart A ammo. Subí por las escaleras para llegar al tercer piso, agarrá las Dart B ammo y entrá al Save Room.

Agarrá un Drink, 12 gauge bullets y la Event Room Key del tablero. Andá al segundo piso, destrabá la gran doble puerta marrón, lo que te permitirá retornar aquí más rápido, eludiendo el conducto de aire. Llegá a la planta baja, retorná al Main Room y esta vez cruzalo para llegar a la puerta del lado opuesto. En este pasillo te encontrarás con dos murciélagos gigantes. Podés matarlos (apuntando hacia arriba) o tratar de esquivarlos, es tu decisión. Continuá hasta llegar a un set de puertas dobles. Usá la Event Room Key para abrirla y llegar al Organ Room. Agarrá el Drink y Shotgun ammo. Subí por cualquiera de las escaleras del escenario para acceder al órgano y tocá las teclas en este orden, siempre contando desde la izquierda: 2da, 5ta, 6ta y 4ta. Esto dejará al descubierto un pequeño dispositivo en la pared de atrás del cuarto. Insertá el Panel 1 en él para obtener el Panel 2 y 3. Ahora tenés tres minutos para llegar al Vip Room del segundo piso. Dejá el cuarto del órgano y peleá con los dos murciélagos. Corré a través del Main Room hacia la puerta que conduce a la escalera. Subí al segundo piso, donde hay más vampiros. Recorré los pasillos hasta llegar a la doble puerta marrón que habías destrabado anteriormente. Entrá al Vip Room del segundo piso, agarrá las .44 ammo y un Drink. Insertá el Panel 2 en el dispositivo (idéntico al del Organ Room) para obtener el Panel 4 y 5, y esta vez tenés solo un minuto para llegar al Vip Room del tercer piso. Salí del cuarto, subí las escaleras y llegá hasta él. Insertá el Panel 3 en el dispositivo para obten-

Armas:

Stun Glove: Guante que potencia nuestras trompadas, pero no mucho. Es recomendable usarlo como último recurso. Al terminar el juego se obtiene uno de mayor efectividad.

Standard Liquid Gun: Dispara dardos anestésicos que duermen a los vampiros, permitiendo el uso del White Water. Tiene capacidad para 12 dardos y es de tamaño pequeño. Existen dos clases de dardos: A y B.

P99 Hand Gun: Pistola con capacidad para 16 balas. Mata vampiros con pocos impactos. Efectiva contra los primeros monstruos.

M37SS Shotgun: Escopeta común con cargador para seis cartuchos. Buen arma para casi cualquier circunstancia.

AR15A3 Assault Rifle: Rifle automático de alto poder con cartucho de 30 balas. Bueno contra algunos de loas monstruos más fuertes.

.44 Magnun: Revolver muy poderoso (demasiado contra enemigos comunes) de siete tiros. Puede usar dos clases de municiones.

M60LMG Assault Rifle: Arma de alta velocidad de disparo. Guarda en un solo cargador todas las municiones que puedas encontrar. Bueno contra la mayoría de los enemigos, pero no extremadamente poderoso, gasta balas a lo loco.

Grenade Launcher: Dispara bombas explosivas. Capacidad para siete disparos. Muy potente, pero de culatazo fuerte y tiempo de recarga lento. Recomendada contra enemigos fuertes a la distancia.

M82A1 Rifle: Arma muy poderosa con capacidad para veinte disparos, de lenta recarga. Excelente contra enemigos lentos.



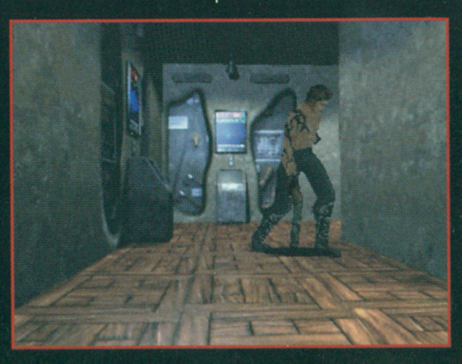
iente, al final del pasillo, matá a otro de estos bichos y recolectá un Drink, la Code -02 Key y dos Files. Salí del cuarto, pero antes de que puedas hacerlo se enciende la computadora de la izquierda. Leé el mensaje y volvé al pasillo. En la intersección donde mataste a las dos criaturas tomá el camino de la derecha. Pasá de largo el primer set de doble puertas y entrá en el segundo. En el pasillo hay tres vampiros. Entrá al Save Room, donde encontrarás .44 ammo, 12 gauge bullets, Food y un mapa. Salí y usá la llave para abrir la otra puerta del pasillo para llegar a Misato, que está tirada sobre un ataúd gigante. Después de hablar con ella, levantá la Key to passageway D-4 de una esquina de la habitación y salí. Afuera, cuatro 'Mutantes' te esperan. Andá a abrir con la Key to passageway D-4 el primer set de puertas dobles, pero cuidado con los

er el 6 y 7. Ahora dirigite al Save Room, cuya segunda puerta está destrabada ahora. Entrá por ella hacia el pasillo, donde encontrarás .44 ammo. En el cuarto siguiente está la Magnun, Food y la Y-Shaped Key. Peleá con el extraño monstruo que te espera fuera del cuarto y regresá al Save Room. Dirigite al segundo piso. En el final de las escaleras dos monstruos 'anfibios' te estáran esperando. Matalos, pasá por la doble puerta marrón hacia el pasillo, donde hay dos más. Bajá por la escalera hacia el primer piso, salí del Main Room y entrá al Courtyard. Cuando te acerques a la fuente dos anfibios saltarán de ella y otro te esperará detrás. Andá al frente de la fuente e ingresá los paneles en este orden: 3ro, 1ro, 2do, y 4to., siempre contando desde la izquierda. Esto moverá la estatua de la fuente hacia adelante. Caminá hacia la parte de atrás y saltá dentro de la fuente, donde hay una puerta en el piso con un código. Entrá PROJECTSIN como contraseña. La máquina te dirá que es necesario un ajuste de ritmo, lo que se puede hacer con un artefacto que está en el DM Control Room (en Screaming Moon), por lo que hay que ir allí. Pero la tarea no es tan fácil ya que en el camino nos cruzaremos con innumerables enemigos, incluyendo Mantises y lobos... Al llegar accedé a la máquina que brilla en una esquina, y al usar la Y-Shaped Key se accionará una máquina que no funciona en la frecuencia correcta. Para ajustarla, presioná el Círculo del pad cuando la línea pase por la mira en el centro de la pantalla. Al hacerlo bien se balanceará ligeramente, pero al errarle se sacudirá y quedará en la misma posición. Repetí la operación con la otra línea que aparece y, cuando ambas estén alineadas, la puerta en el fondo de la fuente (en Evil House) se abrirá. Esta conduce a la Basement Facility, tu próximo destino. Una vez que llegués seguí por el pasillo y matá a las dos criaturas púrpuras. Entrá en el cuarto sigu-

cuatro mutantes de ese pasillo. Continuá por el próximo corredor y tomá el camino de la izquierda hacia el pasillo iluminado. En el próximo cuarto hallarás tres mutantes, un Drink y la Key to shipping area parking lot. Volvé a la intersección, donde verás al hombre de negro corriendo. Seguilo hasta el cuarto del ataúd. Después que te eche, retorná al pasillo donde lo viste correr. Al llegar la alarma se apaga, señal de que el edificio será detonado, y comienza una cuenta regresiva. Entrá por las puertas rojas (pasando de largo el pasillo iluminado) y llegarás al Parking Garage, donde tendrás que pelear con un gran bicho. Al matarlo, Keith y Misato escapan de Desert Moon y el edificio explota.

Fin del disco 1

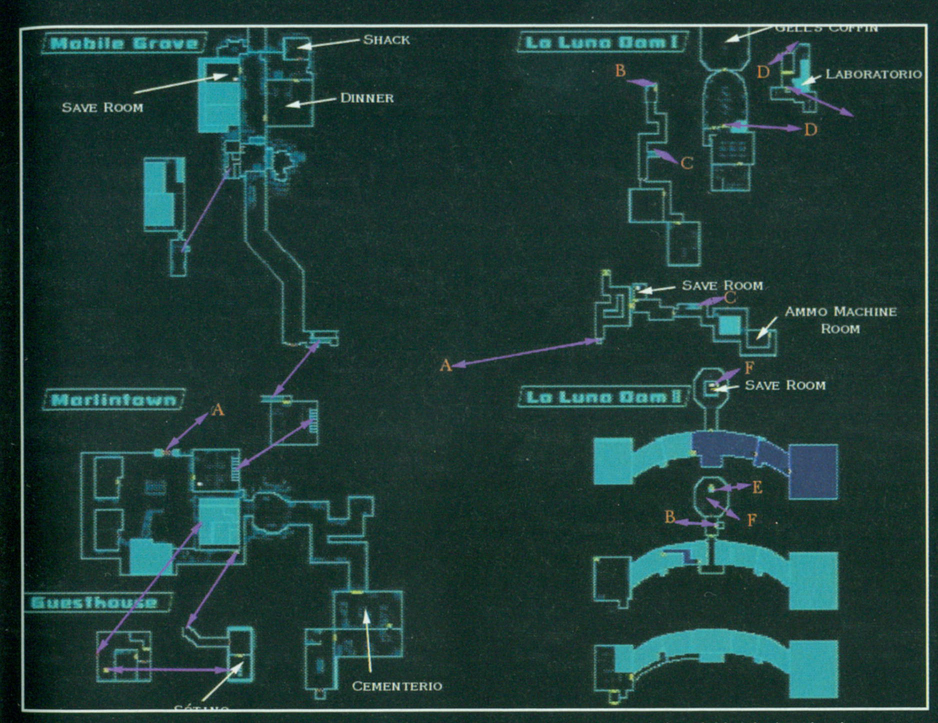
Después de cambiar el CD, que el camión se quede sin combustible y otra vez controles a Keith, solo caminá derecho hasta la escalerilla de la pared. Arriba, verás dos edifi-



Consejos y generalidades:

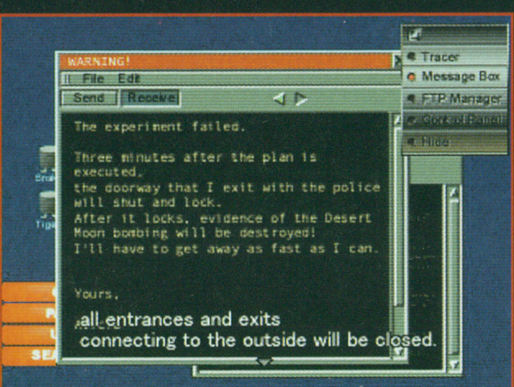
• Es recomendable tratar siempre de volver a la normalidad a los vampiros en vez de matarlos, y elegir la dificultad 'normal', ya que junto con terminar el juego en menos de siete horas son los requisitos para obtener una 'S' como calificación final. Esto permite acceder a los modos de juego ocultos: 'Hidden Story' en primer lugar y 'Prince of Darkness' luego.
• Al vencer en el modo 'Prince of Darkness' con ranking 'S', obtendrás municiones infinitas en las siguientes armas: OS10B Shotgun (muy similar a la M37SS, pero mucho más poderosa y con un gran retroceso), 'Gurenedo Purasuta', Grenade Launcher (casi idéntica a la común, pero de disparo mucho más rápido), M60LMG Assault Rifle y .44 Magnun.
• Para conseguir el final 'correcto' del juego, al pelear contra las brujas en el modo 'Hidden Story' no las mates. Esperá que aparezca Gells y dejate eliminar por él.
• Para jugar un nivel especial donde Keith es un vampiro (equipado solo con el Stun Glove potenciado y algunos golpes de puño) escribí 'Prince'como primer nombre y 'Darkness' como segundo.
• Mientras andás por el Club Leagan (primer CD) no gastés tu dinero en las máquinas tragamonedas, andá derechito a alguna ruleta y apostá al 1, 8, 25, 26 ó 27. SIEMPRE realizá una apuesta, salí, volvé a entrar y realizá otra apuesta (si ganaste elegí otro de los números mencionados, y si perdiste al mismo número). De esta manera podés obtener 100 créditos poniendo en juego solamente 1.

cios: una cabaña y un restaurante (Tom's Diner). Entrá en el segundo para encontrar un Drink, Dart B ammo, 12-gauge bullets y .223 ammo, salí por la otra puerta y enfrentá a dos lobos. Doblá a la derecha del restaurante y recogé Dart B ammo y 12-gauge bullets, que están depositados en la caja. Entrá al Save Room por la puerta del edificio cercano. Recogé las 12-gauge bullets, el mapa y salí. Subí la escalerilla al final del camino y al saltar del otro lado, un lobo te atacará. Trepá por la otra escalerilla (a la izquierda de la primera) para llegar a otra pequeña área donde hay tres vampiros, 12 gauge bullets y la Key To Campground Vehicle. Volvé por la escalerilla y entrá en la casilla rodante. Recogé la .44 ammo y un Drink. También hay un interruptor cerca de la puerta. Antes de irte, accionalo para que una escalerilla al costado de la casilla baje y sea posible llegar al techo de la misma. Subí y usá el tablón para llegar al edificio de al lado. En el pasaje hay tres vampiros, matalos y bajá por la escalerilla del final. En esta área encontrarás la Key to Storage Room. Volvé por las escalerillas hasta el trailer, subí por la que habías ingresado a esta zona y entrá al Diner de nuevo. Salí por la puerta del fondo y usá la llave en la puerta del Shack. Dentro del Shack encontrarás .223 ammo, Food y la Forklift Key. También está la Chainsaw, pero la jaula donde se encuentra está cerrada y por otra parte todavía no te será útil. Volvé al área del trailer parate sobre la plataforma del montacargas y usá la llave para hacer que te eleve, lo que te permite llegar a un sendero donde hay dos lobos. Corré hasta el final del sendero para llegar a dos puertas grandes que están cerradas. Subí las escaleras que se encuentran a la izquierda de las mismas y entrá a la parte superior del edificio. Acá podés encontrar 12-gauge bullets, .308 bullets y la log house key. Estate seguro de agarrar estos elementos antes de bajar por la otra escalera, ya que no podrás volver. Al intentar bajar el piso se desmorona debajo de vos y caés a la planta baja del edificio. Recogé las .44 magnun bullets, Food, Dart B ammo y un File. Salí al exterior por la puerta de al lado del Save y agarrá un Drink y .308 bullets. Entrá a la cabaña de enfrente, matá a los tres vampiros y recogé un File, el mapa, .308 bullets y el rifle M60LMG. Salí de esta cabaña e ingresá a la de al lado. Dentro de ésta hay tres vampiros, .44 ammo, Dart B ammo, una Bottle y la Key to guesthouse. Cuando tengas todo dirigite a la casa de al lado del Save Room y usá la llave que encontraste recién en la puerta. Al abrirla, Misato aparece. Entrá a la House y enfrentá a tres Mantises. También en el área hay un Drink, Dart B ammo y .308 ammo. Caminá por el vestíbulo hasta

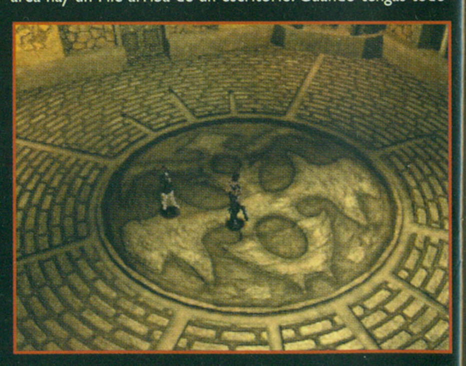


llegar a un lugar donde hay tres puertas: una al norte, otra al sur y otra al oeste. Entrá por la del norte, donde hay 12-gauge bullets, un Drink, un File y la key to chainsaw shelf. Salí del cuarto y entrá a la puerta del oeste. Dentro hay dos vampiros, .44 ammo, el mapa y un File. Abandoná el cuarto y volvé al primero en que entraste, donde hallarás un cuadrado azul en el piso. Es la puerta que conduce al sótano. Bajá y encargate de tres vampiros. Asegurate de agarrar las 12-gauge bullets y el Drink. Tratá de abrir la puerta que conduce al próximo cuarto, la cual esta codificada. Ingresa los números 45911 para abrirla y matá a los tres vampiros que te atacan. Recogé la Shower Room Key de la repisa y volvé a la planta baja, a donde están las tres puertas. Usá la llave para destrabar la que va al sur, recogé la Empty bottle y llenala con el vino del barril cercano al hogar en el living. Descendé al sótano de nuevo. Andá al cuarto siguiente y depositá la botella en la bodega, lo que abrirá la puerta hacia un túnel. Al entrar al mismo aparecen dos Mantises. Luego de exterminarlos trepá por la escalerilla, y estarás afuera otra vez. A la derecha de Keith hay .308 ammo sobre una caja. Andá a la parte trasera de la casa y agarrá un Drink antes de entrar en las ruinas del viejo edificio.

Atravesá la zona inundada y doblá a la derecha al entrar en las ruinas. Mantenete a la derecha a través del 'laberinto' y llegarás hasta una gran puerta metálica. Abrila y entrá al Graveyard, donde hay cinco vampiros. Andá hacia la izquierda de la entrada y subí por las escaleras para llegar a la parte elevada del Graveyard. Cuando lo hagas el hombre de negro volverá a entrar en escena. Cuando se vaya atravesá las lápidas y entrá por la puerta del final para llegar hasta un gran generador eléctrico, un elevador y una oficina. El ascensor no funciona todavía, asi que entrá a la oficina y recolectá un Drink, un File y la Marlintown gate key. Ahora hay que empezar un largo y duro camino de regreso y usar esta llave en la gran puerta metálica a la salida de la casa, matando a todos los enemigos que mataste en el trayecto hasta aquí, ya que no sé por que razón han revivido. De cualquier manera, al abrirla podrás retornar al sendero entre Marlin Town y Mobile Grave sin tener que pasar por el edificio donde el piso colapsó. Matá dos lobos, continuá por el sendero y subí por la escalerilla hacia el área de la casilla rodante. El montacargas te bajará y deberás pelear contra un lobo. Trepá la escalerilla que te conduce al Diner y matá a los dos lobos. Entrá por la puerta trasera del



Diner y salí por la de adelante, para entrar a la cabaña. Abrí la jaula y agarrá la motosierra (Chainsaw) y, ahora que la tenés, es tiempo de volver al Graveyard, teniendo que matar una gran cantidad de enemigos en el camino. Subí otra vez por la escalera y antes de entrar al área del generador, usá la motosierra para cortar la cadena azul que proteje la Electric box. Accedé a la misma y colocá el cable azul, el rojo y el amarillo en sus correspondientes conexiones, lo que restaurará la energía del ascensor. Entrá al sector del generador y abrí el elevador, donde Misato aparecerá. Una vez que el ascensor llegue a destino atravesá el corredor para llegar hasta un ascensor de doble puerta, donde un Mantis irrumpirá desde el suelo. Disparale, y él volará haciendo un agujero en una pared del ascensor. Salí del mismo y Misato te avisará que le duelen las piernas. Una vez que termine de hablar, sos libre de explorar el lugar. Empezá yendo por el pasillo largo para llegar a una jaula, donde hay 12-gauge bullets y un Drink. Subí por la escalerilla para llegar al Computer Room. En la parte principal de este cuarto podés encontrar un Drink y la Repair Part (que altera la M60), y en la de atrás un pasillo con un elevador y también .44 ammo, .308 ammo y 9mm ammo. Volvé hacia donde está Misato y salí afuera por la puerta verde, donde encontrarás a un vampiro solitario. Bajá por la escalerilla (a la que sube todavía no podés alcanzarla) y subí por la siguiente, y seguí hasta llegar a una persiana metálica donde cuatro vampiros te esperan. Entrá al pequeño ascensor de la derecha y llegarás a un amplio pasillo. Corré por él y bajá por la escalera, al llegar al suelo te encontrarás con un par de criaturas púrpuras. Recogé el Dart B ammo y continuá por el pasillo (no por la puerta). Recogé el Drink de arriba de las cajas y matá otro bicho púrpura. Cuando llegués al final del pasillo entrá al cuarto para agarrar dos Grenades y el Grenade launcher. Ahora andá a la puerta cercana a la escalera, entrá y matá tres lobos. Al final del vestíbulo hay dos puertas: una común y una metálica y grande. La chica está cerrada, así que entrá por la otra para llegar al Save Room. Acá podés encontrar 12-gauge bullets, el mapa y la Observation Room Keycard. Cuando agarres esta tarjeta el hombre de negro aparecerá otra vez. Cuando termine de parlotear, es tiempo de volver al primer cuarto en que entraste de esta parte del dique desde afuera y abrir la doble puerta con la Keycard. Al entrar hay un vampiro, .44 ammo, Drink y el Mapa. Subí por la escalera y entrarás al SaveRoom, donde hay 12-gauge bullets, .44 ammo, Food y Special gunpowder for use in mixes. Salí por la otra puerta del Save Room para llegar al exterior, donde hay Grenades, y después atravesá el Save room y bajá por las escaleras. En el lado opuesto de la habitación (en una columna) hay un ascensor que te conducirá al laboratorio. Al llegar salí por pasillo de la derecha. Acá te encontrarás con dos áreas. Una contiene una caja con Grenades y una computadora cuyo monitor destella. Accedé a ella para destrabar una gran puerta de metal. En la otra área hay un File arriba de un escritorio. Cuando tengas todo



volvé al ascensor, pero antes de usarlo pasalo de largo y, a la derecha de la puerta gigante, encontrarás otro sector. Recogé .308 ammo y Nytroglycerin. Ahora sí, usá el ascensor y volvé hasta el otro más pequeño. Al llegar te darás cuenta que el vestíbulo se encuentra ocupado por cinco Mantises. Matalos, llegá al fin del pasillo y entrá por la puerta que destrabó la computadora del laboratorio. Matá al murcielago gigante e ingresá por la primera puerta del pasillo (enseguida después de la primera curva). En este corredor hay dos Mantises y Extra-Stregth Cartriges for .44. Volvé al pasillo anterior y entrá en la puerta del final. En este cuarto hay .308 ammo y la Sterilization Passageway Key. Salí otra vez al corredor en la gran puerta metálica. Acá podés optar por usar la ammo machine para crear .44

Magnun altered ammo (poniendo Special Gunpower, Extra Strenght Cartdriges y Nytroglicerine en ella) o no. La única diferencia es que para llegar a la máquina tenés que enfrentar algunos enemigos que de la otra manera podés evitar. Después de tener las municiones modificadas (o no) volvé al laboratorio y usá la Sterilization Passageway key en la gran puerta frente al ascensor. Atravesá el corto pasillo y entrá por la puerta, donde tendrá lugar una corta escena entre Keith y Alicia S. Tiller. Cuando termine, ella liberará a varios integrantes de un nuevo y raro especimen (Children) que te atacarán. Matálos y entrá por la puerta que está a la izquierda de la entrada. Recogé el rifle M82A1 del escritorio y bajá por la escalera. Pasá las incubadoras de monstruos y entrá al próximo cuarto. Agarrá 50mm diameters bullets, Food y la Code-SIN Key. Ahora volvé al cuarto donde peleaste con las pequeñas criaturas.

Abrí la puerta del lado opuesto de la habitación con la llave que encontraste recién para llegar al ataúd de Gell. Antes de que puedas hacer algo, tres 'Brujas' te atacarán. Cuando termines con ellas recogé el Fuse que está en el medio de la habitación y volvé al Laboratorio. Desandá tu camino hacia el elevador, ingresá por la doble puerta y salí al exterior del dique. Continuá a través del pasillo donde habías dejado a Misato antes. Matá a la extraña criatura y entrá al cuarto siguiente. Al hacerlo avisarán por altoparlantes que el dique explotará. Misato aparece y junto a Keith deben escapar. Andá a la caja de fusibles roja que titila, cerca de la jaula donde está la escalerilla que conduce al Computer Room. Poné el Fuse en la caja para reponer la energía en el interruptor que hace bajar la escalerilla en el exterior del dique. Llegá a dicha escalerilla, accioná el interruptor, y antes de subir asegurate de tener el suficiente armamento (léase Magnum) y una decente cantidad de Drink o Food, ya que estás por entrar en la parte final. Conviene aclarar que no hay más Save Rooms por delante, por lo que -de tener que





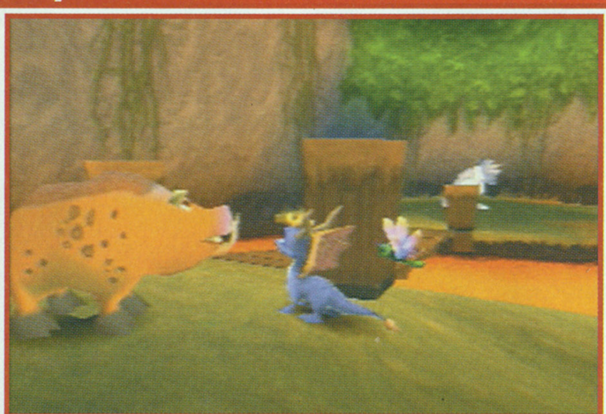
hacerlo- volvé a uno de los dos que hay en el dique. Cuando estés listo, subí por la escalerilla.

Una vez que llegués arriba, dos criaturas de las petisas te atacarán. Matalas y continuá por el pasillo hasta llegar a otra escalerilla. Subí y eliminá a otras dos que te esperan afuera. Entrá por la puerta de metal que están al final y cruzá el siguiente sector para llegar a una puerta que tiene una cartel con una P. Cuando lo hagas, la pelea final comienza.

Las Brujas aparecerán otra vez en una escena cinemática, y tendrás que combatir con ellas. Usá la misma táctica que utilizaste anteriormente, pero esta vez debés acabar con ellas en cinco minutos como máximo. Si lo lográs pasarás directamente a disfrutar del final del juego, pero si se te acaba el tiempo te verás obligado a pelear con Gells. De ser así preparate para una pelea verdaderamente dura, ya que este individuo ataca de varias maneras: dispara luminosos rayos, bolas de energía, ondulando el suelo o arañando. Durante la contienda conviene estar lo más alejado posible de Gells y constantemente en movimiento. Cuando él se abalance sobre vos significa que te va a arañar, así que corré y después disparale, ya que de un par de manotazos te quitará toda la energía. Pero mucho más frecuente de lo que quisieras te atacará con rayos y bolas de energía. Es muy importante no quedarse quieto y dispararle siempre que tengás el chance, preferentemente con la Magnum.

Después de una sustancial cantidad de impactos, Gells finalmente muere en medio de una erupción de luz y fuego. ¡Felicitaciones!, has terminado el juego. Presenciá la escena cinemática final y después de los créditos recibirás una calificación. Si pudiste conseguir la 'S' terminando el juego en menos de siete horas y rescatando alrededor de un 30% de los vampiros, y jugaste en dificultad 'Normal', podrás acceder al Special Story Mode, así que asegurate de usar el memory card (el nombre del archivo aparecerá en verde).

PlayStation



Frogger 2: Swampy's Revenge

Códigos de GameShark (versión americana)

Vidas infinitas	800908EC 0063
Habilitar todos los niveles	8008384C 0009
Presionen L2 para todas las monedas (Habilitar Bonus)	D00A16E6 FEFF 800908EA 0019
Presionen L1 para ganar fácilmente (Modo "Story")	D00A16E6FBFF 8007C530 0005

Final Fantasy IX

Códigos de GameShark (versión japonesa)

Dinero infinito	8008FFB0 967F 8008FFB2 0098
El tiempo no pasa mientras están en el pueblo	D00243DE0045 800243DE 0040
99 de todos los ítems	5000FF02 0001 3008FFC4 0000 5000FF02 0000 3008FFC5 0063

Spyro: Year Of The Dragon

Códigos de GameShark (versión americana)

Vidas infinitas	8006C784 0063
Energía infinita	800705A8 0003

Danger Girl

Códigos de GameShark

Energía infinita	80061B40 2400
Munición Pistol	800EF518 03E7
Munición Heavy Pistol	800EF548 03ED
Munición Shotgun	800EF608 03ED
Munición AK47	800EF578 03E7
Munición Sub Machinegun	800EF5D8 03E7
Munición Desert Eagle	800EF518 03F6

Medal Of Honor: Underground

Fotos personales de DreamWorks Interactive
Escriban "DWIECRANS" como código.

Galería del equipo del programadores
Escriban "MOHUEQUIPE" como código.

Galería de dibujos
Excriban "MOHDESSINS" como código.

Dave Mirra Freestyle BMX

Jugar como Slim Jim
En la pantalla de selección de piloto, presionen ↓(x2), ←, →, ↑(x2), ● para habilitar a Slim Jim. Alternativamente, completen el





juego con cualquier corredor para habilitar una bicicleta extra y a Slim Jim.

Todas las bicicletas
En la pantalla de selección de bicicletas, presionen ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ●.
Todos los estilos
En la pantalla de selección de estilo, presionen ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →,↑, ←, ●.

Puntos Extra
Justo antes que el reloj llegue a cero, presionen ✖ y hagan saltos en el lugar sin estar en una rampa. Mantengan apretado ↑ + ✖ o ↓ + ✖ para sumar puntos aunque el tiempo haya expirado.

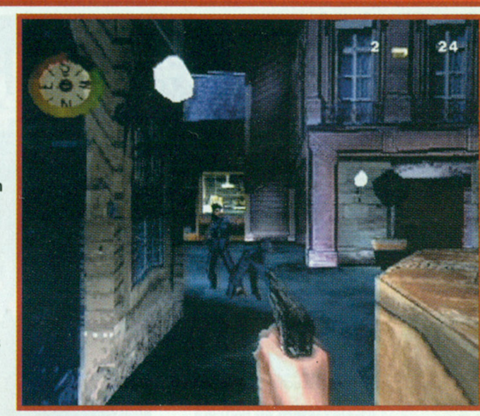
Animorphs: Shattered Reality

Códigos de GameShark (versión americana)

Vidas infinitas	801EBFCC 0064
Energía infinita	801EE8F4 0005
Tiempo infinito	801DD488 00FF
Monedas infinitas	801DD48C 0063
Turbos infinitos	801DD088 003C
Habilitar todos los niveles	801EBFD0 0008

Slap Happy Rhythm Busters

Jugar como Chad & Gram
Completen el juego en modo Arcade.
Jugar como Baron Volt
Completen el juego dos veces en modo Arcade.



Jugar como Tomtom
Completen el juego tres veces en modo Arcade.

Jugar como Mercantile
Completen el juego cuatro veces en modo Arcade.

Jugar como Stealth
Completen el juego cinco veces en modo Arcade.

Jugar como Mercantile
Completen más de siete Beat Combos en modo dj practice. Luego, completen un partido en modo arcade con Fever en la pantalla de Frosty y gánenle.
Jugar como Dark Ramos
Completen más de 15 Beat Combos en modo dj practice. Luego, ganenle a Dark Ramos en un "boss match" en modo Arcade.



Jugar como Jekoo
Completen más de 23 Beat Combos en modo dj practice. Luego, ganenle a Jekoo en un "boss match" en modo Arcade.

Loading Comics mode
Completen 32 Beat Combos en modo dj practice para habilitar la opción "Loading Comics" en el menú de opciones.

Jugar como Rude Boy
Completen 40 Beat Combos en modo dj practice. Luego, ganenle a Rude Boy en un "boss match" en modo Arcade.

Modo Fever
Completen los 2 beat combos de Rude Boy luego de habilitarlo.

Nintendo 64

Road Rash 64



Daño 2x infinito
En el menú principal, presionen **L**(x4), **R**(x4). Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido.

Daño 4x infinito
En el menú principal, presionen **L**(x2), **R**(x2), **L**, **C-Arr**, **C-Der**, **Z**. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido.

Todas las motos y pistas
En el menú principal, presionen **C-Arr**, **C-Izq**(x2), **C-Der**, **L**, **R**, **C-Baj**, **Z**. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido.

Todas las armas
En el menú principal, presionen **C-Arr**(x4), **C-Baj**, **L**, **C-Izq**, **Z**. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido.

Scooters
En el menú principal, presionen **C-Baj**, **C-Der**, **C-Arr**, **C-Izq**, **Z**(x2), **L**, **C-Izq**. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido.

Modo policias
En el menú principal, presionen **Z**, **C-Izq**, **C-Baj**, **C-Izq**, **Z**, **L**, **R**, **C-Baj**. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido.

Nivel 2
En el menú principal, presionen **R**, **C-Der**, **Z**, **R**, **L**, **C-Arr**, **C-Izq**, **C-Arr**. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido.

Nivel 3
En el menú principal, presionen **R**, **C-Der**(x3), **R**, **C-Izq**, **C-Baj**, **Z**. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido.

Nivel 4
En el menú principal, presionen **R**, **C-Der**, **C-Baj**, **C-Izq**, **C-Der**(x2), **Z**, **L**. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido.



Nivel 5
En el menú principal, presionen **Z**, **C-Der**, **C-Baj**, **C-Izq**, **C-Der**(x2), **Z**, **L**. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido.

Ver info de debug
En el menú principal, presionen **C-Der**(x2), **C-Izq**(x2), **L**, **Z**, **C-Izq**, **C-Arr**. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido.

Motos extras
Completen todas las carreras en modo "Big Game" para habilitar 2 grandes motos que van a más 300 mph.

Comienzo rápido
Al comienzo de la carrera, mantengan apretado **A** para salir más rápido.

Colores de moto

y corredor alternativos
En la pantalla de selección de motos en modo multiplayer mode, presionen ↑ ó ↓.

Quedarse en el piso
Luego de caer de la moto, mantengan apretado **L** para permanecer en el piso.

International Track And Field 2000

Triple Salto y Salto en Alto
Terminen entre los primeros tres puestos en los primeros ocho eventos en modo Trial para habilitar Triple Salto y Salto en Alto.



Nintendo 64

Trap shooting
Obtengan oro en los ocho primeros eventos y en los 3 de bonus para habilitar el vento "trap shooting".

Pole vault
Usen "L.A." como nombre (respetando mayúsculas y minúsculas) en modo championship para habilitar el evento "pole vault". Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido.

Eventos extras
Usen "Montreal" como nombre (respetando mayúsculas y minúsculas) en modo championship para habilitar otros eventos como "pole vault". Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido.

Jugador de Oro
Usen "Montreal" como nombre (respetando mayúsculas y minúsculas) en modo Trial. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido.

Jugador de Plata
Usen "Sydney" como nombre (respetando mayúsculas y minúsculas) en modo Trial. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido.

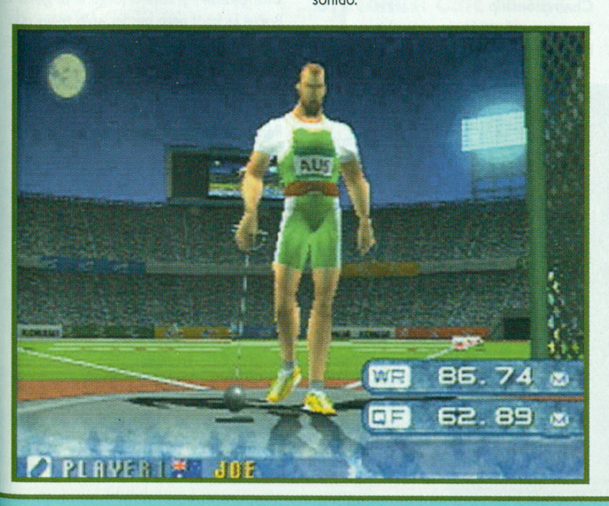
Jugador de Bronce
Usen "Helsinki" como nombre (respetando mayúsculas y minúsculas) en modo Trial. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido.



Jugador de metal marrón
Usen "Roma" como nombre (respetando mayúsculas y minúsculas) en modo Trial. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido.

Jugador de metal blanco
Usen "Moscow" como nombre (respetando mayúsculas y minúsculas) en modo Trial. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido.

Jugador de metal azul
Usen "L.A" como nombre (respetando mayúsculas y minúsculas) en modo Trial. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido.



Jugador de metal celeste
Usen "Munich" como nombre (respetando mayúsculas & minúsculas) en modo Trial. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido.

Jugador de metal verde
Usen "Mexico" como nombre (respetando mayúsculas y minúsculas) en modo Trial. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido.

Jugador de metal Rojo
Usen "Tokyo" como nombre (respetando mayúsculas y minúsculas) en modo Trial. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido.

Jugador de metal gris
Usen "Athens" como nombre (respetando mayúsculas y minúsculas) en modo Trial. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido.

Jugador de metal naranja
Usen "Atlanta" como nombre (respetando mayúsculas y minúsculas) en modo Trial. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido.

Jugador de metal púrpura
Usen "Seoul" como nombre (respetando mayúsculas y minúsculas) en modo Trial. Si lo hicieron correctamente escucharán un sonido.

Dreamcast

Cannon Spike

Galería de Arte
Completen el juego en cualquier dificultad para habilitar todo el arte en la galería.

Vestimenta alternativa de Cammy
En la pantalla de selección de personaje, "marquen" a Cammy y presionen ↑ ó ↓.

Códigos de Game Shark

Creditos infinitos	52075693 0000000A
Especiales infinitos Jugador 1	A7237D4C 00000004
Score infinito Jugador 1	8C6361DD 05F5E0FF
Especiales infinitos Jugador 2	9B88262A 00000004
Score infinito Jugador 2	7C053FDF 05F5E0FF

AeroWings 2: Airstrike

Modo de trucos
Comiencen un nuevo juego. En la pantalla de "Game Select", mantengan apretado **L** y presionen **X** + **Y** para habilitar todas las misiones y aeroplanos. Si lo hicieron correctamente, escucharán un sonido.

Volar en "Free Flight" las misiones 20 y 21
Completen todas las misiones de combate y tacticas.

F-18 Aggressor
Aterrizen más de nueve veces en los carriers en cada misión de "Free Flight".

F-15DJ Aggressor 2
Derriben más de 50 aviones en el juego.

T-3 fighter
Derriben más de 100 aviones en el juego.

Aeronaves extras
Completen la misión indicada para habilitar el avión correspondiente:

Aircraft	Misión
T-4	Fighter Pilot 5
T-2	Fighter Pilot 13
Silver F-4EJ	Fighter Pilot 20
F-15DJ	Fighter Pilot 26
F-15J	Fighter Pilot 30
F-104J	Tactical Challenge 5
F-4J	Tactical Challenge 6
F-1	Tactical Challenge 7
Gray F-4EJ	Tactical Challenge 8

4 Wheel Thunder

Pistas extra para modo Championship
Completen el modo championship para habilitar las pistas Atlas Sandstorm, Corsica Rain, Far West Night, Iceland Snow, Scandinavia Storm, y Norway Night.



Bonus outdoor arcade mode tracks
Completen el modo "outdoor arcade" para habilitar las pistas Scandinavia, Jordan, Greece Sunset, Norway, Iceland, Atlas, Alps, and Canada Rain.

Bonus indoor arcade mode tracks
Completen el modo "indoor arcade" para habilitar las pistas Indoor Scandinavia, Indoor Far West, Indoor Iceland, Indoor Atlas, and Greece Daylight.

Bonus monster truck #1
Completen el modo championship para habilitar Monster Truck Bonus #1.

Bonus monster truck #2
Completen el modo "outdoor arcade" para habilitar Monster Truck Bonus #2.

Bonus monster truck #3
Completen el modo "indoor arcade" para habilitar Monster Truck Bonus #3.

Comienzo rápido
Cuando la palabra "Go" aparezca durante la cuenta regresiva al comienzo de la carrera, presionen **R** + **A**. Si lo hicieron correctamente, largarán más rápido junto con un "boost" de cuatro segundos.

Más bonus con el jackpot
Completá una carrera en modo Championship y salvá el juego. Si te ganas el Bonus Jackpot pero perdes, solo tenes que volver a cargar el juego salvado e intentar otra vez.

Pantalla de pausa completa
Pongan el juego en pausa y presionen **X** + **Y**.

Dino Crisis

Completen el juego en las siguientes condiciones para habilitar lo que se indica:

Una vez: Vestimentas Battle y Army
Dos veces: Vestimenta Ancient
Tres veces: Lanzagranadas con munición ilimitada
En menos de 5 horas: Juego *Operation: Wipe Out*

Código del Design Disc
367204

Dreamcast

Looney Tunes: Space Race

Código	Resultado
CHEESFISH	Habilitar todo
TRACK	Todas las pistas
CHAR	Todos los personajes
MAROON	ACME 2
SCWEWBALL	Mars 2
DURNIDGIT	Off World 1
PALOOKA	Off World 2
HOGGRAVY	Wild West 1
MACKEREL	Wild West 2
MRFUZZY	Nebula
YOIKS	Galactorama 1
DODGPARRY	Galactorama 2
YAVARMINT	Porky
REDWAGON	Marvin
3LILBOPS	Todos los eventos ACME
MOIDALIZE	Todos los desafíos
MICHIGANJ	Todos los ítems de la galería
DUCKAMUCK	turbo infinito
SAMRALPH	Modo espejo
SUCCOTASH	Sin chistes



Star Wars: Demolition

Todos los personajes
Seleccionen Preferencias, luego presionen **L** + **R** y escriban WATTO_SHOP en la pantalla "Jedi Mind Trick".

Invencibilidad
Seleccionen Preferencias, luego presionen **L** + **R** y escriban RAISE_THEM en la pantalla "Jedi Mind Trick".

Modo cámara lenta
Seleccionen Preferencias, luego presionen **L** + **R** y escriban LOW_MO_ON en la pantalla "Jedi Mind Trick".

Baja gravedad
Seleccionen Preferencias, luego presionen **L** + **R** y escriban LO_GRAV_ON en la pantalla "Jedi Mind Trick".

Habilitar personajes
Completen el juego con al menos 10.000 creditos con los siguientes personajes para habilitar el que se indica:

Boba Fett & Wade Vox	Tamtel Shreej
General Otto & Tia & Ghia	Pugwis
Aurra Sing & Quagga	Wittin
Tamtel Shreej, Pugwis, & Wittin	Malakili
Malakili	Boushh, Darth Maul, & Lobot

Draconus: Cult Of The Wyrm

Pantalla de pausa completa
Pongan el juego en pausa y presionen **X** + **Y**.

Trucos
En la pantalla que dice "Press Start", presionen **X**, **Y**(x2), **X**(x2), **Y**(x2) para activar el modo de trucos. Presionen **START** y carguen o comiencen un juego. Luego, usen alguno de los códigos para activar su función correspondiente:

Energía infinita
Pongan el juego en pausa, luego mantengan apretado **L** + **R** y presionen →.

Super fuerza
Pongan el juego en pausa, luego mantengan apretado **L** + **R** y presionen ←. Los puntos de ataque se incrementarán a 50000.

Pasar de nivel
Pongan el juego en pausa, luego mantengan apretado **L** + **R** y presionen ↓.



números atrasados

SOLO PARA EL INTERIOR DEL PAIS

Si estás buscando la solución de algún juego, en las referencias de las revistas que se encuentran debajo de este texto podés encontrar todas las que fueron publicadas en Next Level y Next Level Extra.

NUMERO 1 (Noviembre 1998) Especial: Dreamcast: Un informe a fondo de la nueva consola de Sega - Soluciones: Una guía con todos los movimientos, trucos y combos de Pocket Fighter - Trucos: Mortal Kombat 4 - NFL Extreme - Tomba y más... / **NUMERO 2 (Enero 1999)** Especial: Game Boy Color: Analizamos el nuevo sistema de Nintendo - Soluciones: Guía Completa de Metal Gear Solid Trucos: Tenchu - Turok 2 - Tomb Raider III - Test Drive 5 - Darkstalkers 3 - Extreme-G 2 y más... / **NUMERO 3 (Febrero 1999)** Especial: Te mostramos todos los secretos de la Dreamcast! Soluciones: Guía completa de Street F. Alpha 3 y la 1ra parte de la guía de Zelda: O. of Time - Trucos: Need for Speed 3 - Apocalypse - Spyro the Dragon y más... / **NUMERO 4 (Abril 1999)** Especial: Un informe exclusivo de Need for Speed: High Stakes - Soluciones: Guía completa de Silent Hill, los movimientos de Bloody Roar y Zelda: O. of Time (2da parte) - Trucos: Syphon Filter y más... / **NUMERO 5 (Junio 1999)** Especial: Los juegos de Star Wars: Episode 1 - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (1ra parte) y Zelda (3ra parte) Trucos: NFS4, Gex 3, King of Fighters '98, Army Men 3D, The Last Blade, Lode Runner 3D y mucho más! / **NUMERO 6 (Julio 1999)** Especial: Informe Especial Exposición E3 Soluciones: Guía de Legend of Legaia (2da parte) Trucos: Bust a Move 4 - Ace Combat 3 - Guilty Gear - A Bug's Life - SW Ep. 1: Racer - Chocobo Racing y más... / **NUMERO 7 (Agosto 1999)** Especial: La Guerra de los 128 Bits - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (3ra parte) - Trucos: Resident Evil 2 - Nightmare Creatures - Driver - O.D.T - NFS4 - Dragon Ball: U. Battle 22 - Códigos para Game Shark y más... / **NUMERO 8 (Septiembre 1999)** Especial: Informe exclusivo de "The Last Revelation" - Soluciones: Guía de Driver (1ra parte) Trucos: Duke Nukem: TTK Croc 2 - Crash Bandicoot 3 - Actua Soccer 3 - FIFA 99 - MK4 - MK Trilogy - MK Mythologies y más... / **NUMERO 9 (Octubre 1999)** Especial: Final Fantasy VIII ¿El mejor juego de Play? Soluciones Guía de Driver (2da parte) y la primera parte de la guía de Soul Reaver - Trucos: Tarzan - Grand Theft Auto - Sled Storm - Sega Rally 2 - Mario Golf y más / **NUMERO 10 (Noviembre 1999)** Especial: La Dreamcast sale a pelear Soluciones Guía de Soul Reaver (2da Parte) - Dino Crisis y Final Fantasy VIII (1ra. Parte) Trucos: WipeOut 3 - Speed Freaks - Centipede - Quake 2 - Neon Genesis Evangelion y mucho más / **NUMERO 11 (Diciembre 1999)** Especial: Pokémon: Te mostramos la pokemania! Soluciones Guía de Final Fantasy VIII (2da. Parte) - Resident Evil 3 y X-Files - Trucos: Pacman World - Crash Team Racing - Ready to Rumble - Hydro Thunder - Road Rash 64 y más... / **NUMERO 12 (Enero 2000)** Especial: Revisamos Donkey Kong 64 y los mejores juegos del verano Soluciones Guía de Final Fantasy VIII (3da. Parte) - Resident Evil 2 y Mission Imposible - Trucos: Spyro 2 - Test Drive 6 - Virtua Fighter 3 TB y más...

Febrero 2000
NUMERO 13



Especial: La conspiración Capcom / Umbrella Soluciones: Guías de Gran Turismo 2 y Soul Calibur Trucos: CyberTiger - NBA Live 2000 - Lego Racers - Warpath: J. Park - Twisted Metal 4 - Virtua Striker 2: Version 2000.1

Marzo 2000
NUMERO 14



Especial: PlayStation2 - Revelamos todas sus características - Soluciones: Guías de Toy Story 2 y Tomorrow Never Dies Trucos: Ready 2 Rumble - Rainbow Six - FIFA 2000 - Mario Party 2 - Soul Fighter - Crazy Taxi y más

Abril 2000
NUMERO 15



Especial: Conseguimos una Play2 y te la mostramos! Soluciones: Guía de Fear Effect - Trucos: Die Hard Trilogy 2 - Syphon Filter 2 - Twisted Metal 4 - Jet F. Gemini - Dynamite Cop y más - Poster Doble!: Pokémon / NFS: P. 2000

Mayo 2000
NUMERO 16



Especial: Resultados de la Primera Selección Anual a los mejores juegos de 1999! Soluciones: Análisis a fondo y Guía de Vagrant Story - Trucos: Syphon Filter 2 - NFS: Porsche Unleashed - Dead or Alive 2 - Gauntlet Legends

Junio 2000
NUMERO 17



Especial: Informe Exclusivo de E3 2000, la exposición de juegos más grande del mundo! - Soluciones: Vagrant Story (última parte) - Informe Exclusivo: Metal Gear 2: Sons of Liberty - La nueva aventura de Solid Snake!

Julio 2000
NUMERO 18



Especial: Dreamcast: Los nuevos títulos de la consola. - Final Test: Revisamos 44 títulos! Trucos: Tony Hawk Pro Skater - Rainbow Six - Perfect Dark - Colony Wars: Red Sun - Grudge Warriors y más!

Agosto 2000
NUMERO 19



Especial: Dreamcast: Cómo conectarse a Internet. Soluciones: Primera parte de la guía de Resident Evil: Code Veronica. Trucos: Tomba 2 - SF EX 2 - Digimon World - Virtua Tennis - S.Channel 5 y más

Septiembre 2000
NUMERO 20



Especial: Los archivos secretos de James Bond! - Soluciones: Resident Evil: Code Veronica (última parte) - Trucos: Nightmare Creatures - Mortal Kombat: Special Forces - X-Men: Mutant Academy - Gekido y más!

Octubre 2000
NUMERO 21



Especial: GameCube la nueva consola de Nintendo - Resumen de todos los juegos en Dreamcast Final Test: Samba de Amigo - Spiderman - Spawn - Capcom vs SNK - Trucos: Análisis del nuevo GameShark para Dreamcast

Noviembre 2000
NUMERO 22



Especial: Informe del Lanzamiento de la PS2 en USA - The Bouncer Final Test: Tomb Raider Chronicles - Silent Scope - Jedi Power Batles Trucos: Tenchu 2 - Sydney 2000 - Alien Resurrection - Hidden & Dangerous y más!

Enero / Febrero 2000
NL EXTRA NUMERO 1



Solución Completa: Tomb Raider: The Last Revelation - Trucos: Fighting Force 2 - Ape Escape - FIFA 2000 - Medal of Honor - Gran Turismo 2 - Toy Story 2 Poster: Tomb Raider: The Last Revelation

Marzo / Abril 2000
NL EXTRA NUMERO 2



Guías: Gran Turismo 2 - El ABC de la PlayStation (todos los trucos de la Play) - Solución Completa: Medal of Honor - Trucos: Rainbow Six - Supercross Circuit - RE: Code Veronica - Top Gear Rally Póster: Dead or Alive 2

Mayo 2000
NL EXTRA NUMERO 3



Guías: Deception III - El ABC de la PlayStation (última parte) - Soluciones Completas: Syphon Filter 2 - Galerians - Trucos: Medievil II - Rollcage Stage II - Urban Chaos - Virtua Cop 2 - Carrier Poster Doble!: Shenmue

Junio 2000
NL EXTRA NUMERO 4



Soluciones Completas: MediEvil II - Final Fantasy VII - Guía: Pokémon Stadium - Trucos: Nascar Rumble - Rayman - GTA2 Rainbow Six - MDK2 - NBA Shootout 2000 y más Póster Doble!: Fear Effect y Tomb Raider

Julio 2000
NL EXTRA NUMERO 5



Soluciones: Legend of the Dragoon - Wild Arms 2 - The Legend of Mana - Alundra 2 - Resident Evil - Nueva Sección: Adventurer's Handbook: Los trucos pedidos por los lectores - Póster Doble!: Space Channel 5 y The Legend of Mana

Agosto 2000
NL EXTRA NUMERO 6



Soluciones: Mortal Kombat Special Forces - Wild Arms 2 - Alundra 2 - Dracula Resurrection - Legend of Dragoon (2da Parte) - Adventurer's Handbook: Los trucos pedidos por los lectores - Póster Doble!: Parasite Eve 2

Septiembre 2000
NL EXTRA NUMERO 7



Soluciones: Chrono Cross - Wild Arms 2nd Ignition - The Legend of Dragoon - Cover Ops: Nuclear Dawn Guía Estratégica Front Mission 3 - Adventurer's Handbook: Indiana Smith contesta todas las dudas ¡por más difíciles que sean!

Octubre 2000
NL EXTRA NUMERO 8



Soluciones: Chrono Cross (segunda parte) - Parasite Eve 2 Guía Estratégica: Capcom vs. SNK - Adventurer's Handbook: Indiana Smith contesta todas las dudas ¡por más difíciles que sean!

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan en el interior del país. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es de Next Level o Next Level Extra), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.

Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra. A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:

1- Por teléfono, al **(011)4961-8424**, El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.

2- Por e-mail, a la siguientes direcciones: **ventasnl@ciudad.com.ar** (Para Next Level) y **ventasnle@ciudad.com.ar** (Para Next Level Extra), indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra.

Estos recargos son únicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: Next Level Extra - $2,90
Next Level - $4,90

En todos los casos es necesario especificar claramente el **NOMBRE Y APELLIDO** del destinatario, **DIRECCION, CODIGO POSTAL, TELEFONO, CIUDAD y PROVINCIA.** IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.



¡ANIME A GO GO!
ANIME • MANGA • TRADING CARDS • MAQUETAS • SERIES
NUKE
AÑO 1 • NUMERO 6
ARGENTINA $4,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 13.500
CHILE $1850 • BOLIVIA $18 • VENEZUELA $2290
RADIACION FOTONICA ANIMADA
EL ESTRENO DEL AÑO: CARD CAPTOR SAKURA
REPORTAJE EXCLUSIVO: STARSHIP TROOPERS LA SERIE ANIMADA
INU YASHA: EL MEJOR ANIME DE RUMIKO
INCLUYE 1CD-ROM
!CON LA NUEVA SERIE DE LOS TRANSFORMERS, FINAL FANTASY THE MOVIE, PODEROSOS WALLPAPERS, ILUSTRACIONES Y LAS MEJORES BANDAS DE SONIDO!
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 1515-1697
9 771515 169001 00006
¡GUIA DE EPISODIOS DE BLUE SEED!
LINKS DE INTERNET • VIDEOGAMES • MAGIC • POKEMON